






LEGENDS OF

CHIMA™

LE LIVRE DU CHI









Titre Original : LEGO® Legends of Chima™. The Book of CHI
Titre : LEGO® Legends of Chima™. Le livre du CHI

Série : LLG
Numéro de produit : LLG-201
Lot : 01/FR

AMEET Produced by AMEET Sp. z o.o.
under license from the LEGO Group.

AMEET Sp. z o.o.
ul. Nowe Sady 6, 94-102 Łódź
ameet@ameet.pl
www.ameet.pl

Traduction de l'anglais : Cédric Perdereau

15-27 rue Moussorgski
75895 Paris cedex 18
E-mail : huginn@huginnmuninn.fr
Site Internet : www.huginnmuninn.fr

Veuillez conserver cette adresse en cas de besoin.
Please keep this address for future reference.

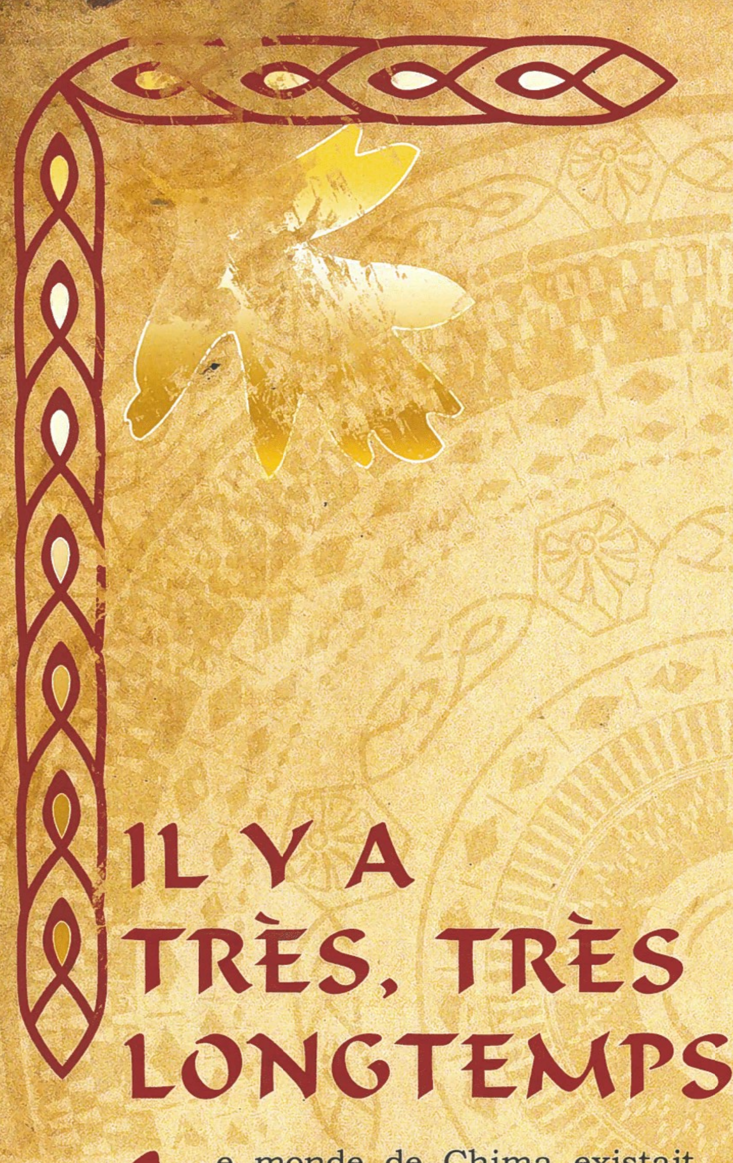
www.LEGO.com



INVITATION POUR UNE TERRE MYSTÉRIEUSE

Suivez les pistes mystérieuses qui mènent à Chima, une terre mystique où de puissantes tribus animales dominent le ciel et la terre. Celles-ci se partagent l'énergie du CHI, qui s'écoule du Mont Cavora, majestueuse montagne flottant dans les airs. C'est dans ce Royaume magique que les nobles Lions protègent l'énergie la plus puissante de leur monde avec leurs épées ; c'est également ici que les fourbes Corbeaux les espionnent sur terre et dans les airs. Les Crocodiles rusés rôdent dans les marais et les Gorilles, protecteurs acharnés de la nature, montent la garde dans les arbres. Loin au-dessus des montagnes, où l'on ne trouve que des rochers, les Aigles tournoient à la recherche de convois de Loups.

Ouvrez vite ces portes secrètes et venez découvrir le monde de Chima !



IL Y A TRÈS, TRÈS LONGTEMPS

Le monde de Chima existait depuis longtemps, très longtemps. Ses jungles vierges étaient pleines de plantes verdoyantes et peuplées d'animaux qui vivaient en paix et en toute harmonie.

Mais un jour, le ciel s'est ouvert, et des éclairs ont déchiré l'horizon de Chima. De terribles secousses ont fait trembler la terre, et une puissante tornade a soulevé des roches pour former le Mont Cavora. Cet énorme rocher flottait au-dessus du sol, et les magnifiques chutes d'eau qui en provenaient ont rempli les rivières de Chima. Cette eau chargée d'une force vitale secrète, qu'on appelle le CHI, s'est accumulée et a formé un lac.

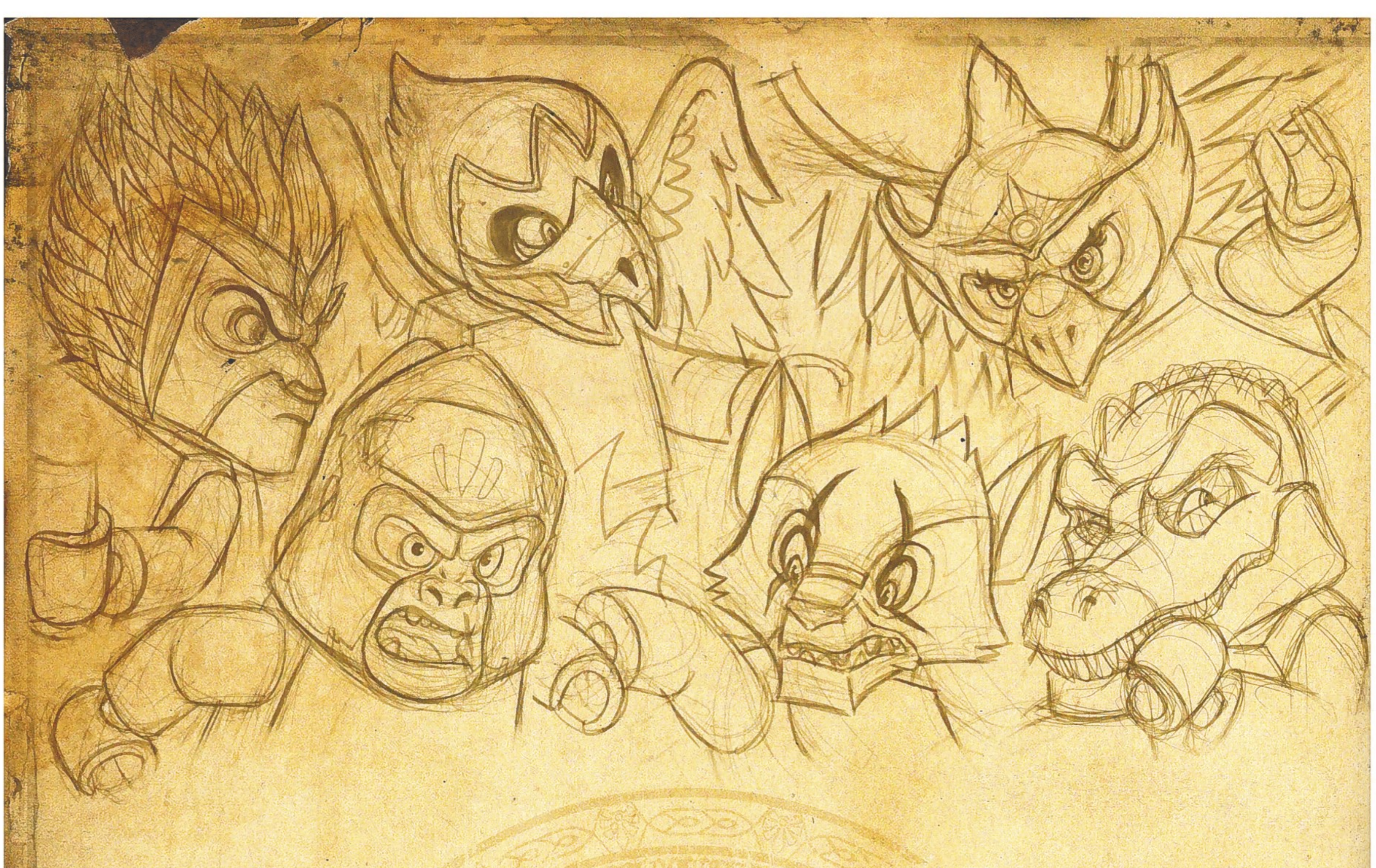
Quand l'orage a cessé, plusieurs animaux se sont approchés du lac. Un lion fut le premier à boire cette eau mystique, suivi par d'autres espèces… et quelque chose d'étrange arriva. L'énergie mystérieuse leur emplit l'esprit et le corps. Ils commencèrent à se transformer. À évoluer. Et ce n'était qu'un début. Comme ses habitants, Chima allait changer !





Le CHI...

Cette mystérieuse énergie naturelle est très puissante. Elle peut être créatrice ou destructrice. Il ne doit y en avoir ni trop, ni trop peu dans Chima, car si l'équilibre est rompu, des catastrophes s'abattront sur le Royaume. Voilà pourquoi une fois par mois, le CHI qui s'est transformé dans le Bassin Sacré sous forme de fascinantes sphères bleues est récolté et partagé entre les tribus. Le CHI doit être réparti de manière équitable pour protéger l'équilibre naturel de Chima. L'énergie du CHI sert à construire des machines, des armes et des véhicules. Les guerriers peuvent aussi l'utiliser : elle leur donne une force immense, pendant plusieurs jours.



Certaines créatures ont refusé de boire l'eau du CHI. Les légendes racontent que ces animaux ont eu peur de l'évolution causée par cette énergie. Ils préféraient continuer leur vie pure et non civilisée, qui leur semblait idéale. Au lieu de boire à cette source de pouvoir, ils ont quitté la région du Mont Cavora et disparu dans les Terres Lointaines inconnue. Mais ne prenez pas ces animaux pour des bêtes ordinaires. Ils sont bien plus intelligents qu'on pourrait l'imaginer. Ils sont si incroyables et si puissants qu'ils sont les gardiens mystiques de Chima. Mais aujourd'hui, ils ne se mêlent plus que très rarement des affaires des tribus, au point qu'on se demande s'ils ne sont pas qu'une légende. Voilà pourquoi on les appelle Animaux Légendaires.

Les espèces qui ont bu à la source de pouvoir sont devenues des créatures évoluées, qui se tiennent sur deux jambes. Elles ont établi des lois, des règles et des responsabilités. Une grande civilisation s'est développée dans Chima. Les tribus se sont réparties les territoires et ont construit leurs forteresses, leurs temples et toutes sortes de machines.

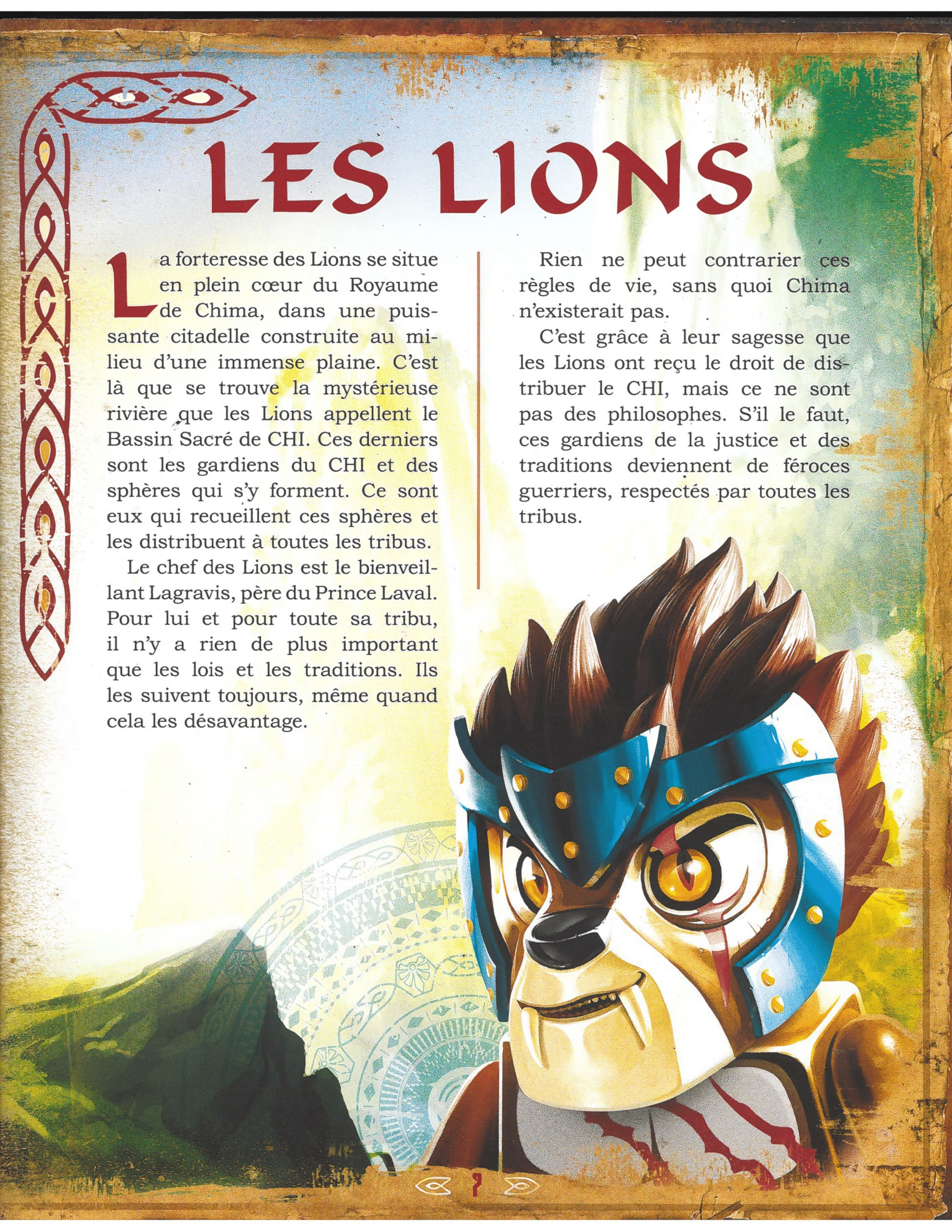
C'est ainsi que les tribus commencèrent à régner sur Chima.

PUISSANCE !

Les guerriers de Chima portent une armure spéciale qui peut accueillir une sphère de CHI sur la poitrine. Quand un guerrier y place une sphère, il devient aussitôt plus fort, plus rapide, plus résistant et plus conscient de ce qui l'entoure.
Quand on insère du CHI dans l'armure, on aperçoit un instant l'animal intérieur du guerrier, dans un grand éclair de lumière. Ce « guerrier animal ultime » représente l'énergie que reçoit le guerrier.
Cet instant ne dure que quelques fractions de seconde, mais le guerrier conserve ce pouvoir pendant plusieurs heures. Le CHI libère le pouvoir de l'animal, et révèle ce qui se cache au fond de son âme. Voilà pourquoi les animaux qui se battent pour le bien ont une aura bleue, et les méchants une aura rouge.







LES LIONS

La forteresse des Lions se situe en plein cœur du Royaume de Chima, dans une puissante citadelle construite au milieu d'une immense plaine. C'est là que se trouve la mystérieuse rivière que les Lions appellent le Bassin Sacré de CHI. Ces derniers sont les gardiens du CHI et des sphères qui s'y forment. Ce sont eux qui recueillent ces sphères et les distribuent à toutes les tribus.

Le chef des Lions est le bienveillant Lagravis, père du Prince Laval. Pour lui et pour toute sa tribu, il n'y a rien de plus important que les lois et les traditions. Ils les suivent toujours, même quand cela les désavantage.

Rien ne peut contrarier ces règles de vie, sans quoi Chima n'existerait pas.

C'est grâce à leur sagesse que les Lions ont reçu le droit de distribuer le CHI, mais ce ne sont pas des philosophes. S'il le faut, ces gardiens de la justice et des traditions deviennent de féroces guerriers, respectés par toutes les tribus.



LAVAL

Laval est le Prince de la tribu Lion. C'est le fils du grand Roi Lagravis, et l'héritier du trône. Il dirigera un jour la tribu, mais pour le moment, il préfère s'amuser plutôt que remplir ses devoirs au Temple de la tribu Lion.

Comme la plupart des Lions de son âge, il est très curieux, et il est très doué pour désobéir.

En plus de son grand sens de l'humour, il est connu pour son honneur et son courage. Cela donne une bonne raison de croire qu'il deviendra un roi puissant et juste, comme son père actuellement.





AIME
Rire et partir à l'aventure.
DÉTESTE
L'eau (ne nage pas bien), les animaux trop sérieux, suivre les règles.
AMIS
Autrefois Cragger, maintenant Eris.
STYLE DE COMBAT
Il maîtrise le Bond écrasant du Lion, et reste invaincu dans les courses de Speedorz™.

VÉHICULES

En passant de quatre à deux pattes, les animaux ont beaucoup perdu de leur vitesse. Pour compenser cela, ils ont construit des véhicules alimentés par le CHI, qui leur permettent de se déplacer rapidement dans tous les environnements.

Seuls les Aigles possèdent des machines plus sophistiquées que les Lions. Même si les véhicules des Lions sont moins subtils, ils sont bien fabriqués, avec presque les mêmes éléments. Des symboles hexagonaux et des décorations dorées donnent à chaque véhicule des Lions une apparence royale et élégante. Certains véhicules s'ornent de griffes et de crocs sculptés dans du marbre blanc soigneusement choisi. Les mécanismes des véhicules des Lions sont très simples, à base de rouages, de pistons, de chaînes et de courroies. Ils sont solides et faciles à réparer. Les cristaux de CHI, qui leur servent de carburant, sont convertis par le moteur en un liquide qui circule dans des tubes vers les autres parties du véhicule. Toute tentative d'arrêter un véhicule Lion de face est vouée à l'échec, car son moteur est généralement placé à l'arrière. Il émet un bruit puissant, qui ressemble à un rugissement de Lion, et terrifie les ennemis.

LE MONSTER TRUCK DE LENNOX

C'est le véhicule parfait pour traverser la jungle. Excellent pour les missions de reconnaissance ou transporter des guerriers. Mais attention, ce n'est pas un simple véhicule de transport. Beaucoup de Crocodiles ou de Corbeaux ont subi de plein fouet la puissance de ses grosses griffes à CHI.



ARME
Les griffes avant du Monster Truck sont extrêmement tranchantes et repoussent quiconque oserait s'en approcher de trop près.

ROUES
Grosses roues tout-terrain.



Le Chasseur Royal de Laval

Ce véhicule a été conçu pour la traque, mais une modification rapide l'a transformé en une puissante machine de combat. Il possède quatre roues motrices. En plus de cela, les puissants crocs et le canon à CHI sont extrêmement efficaces pour dissuader tous les ce véhicule royal à attaquer cette forteresse royale.

CANON

La tourelle du canon à CHI est placée en hauteur pour avoir une meilleure ligne de vue.

CONSTRUCTION

La structure en forme de tête de Lion abrite un compartiment de rangement.

BLINDAGE

Le cockpit est blindé pour protéger le pilote.

La vigilance et la détermination des guerriers Lions sont légendaires. Les gardes surveillent toute la région depuis les murs imposants du Temple, et rien n'échappe à leurs yeux perçants.

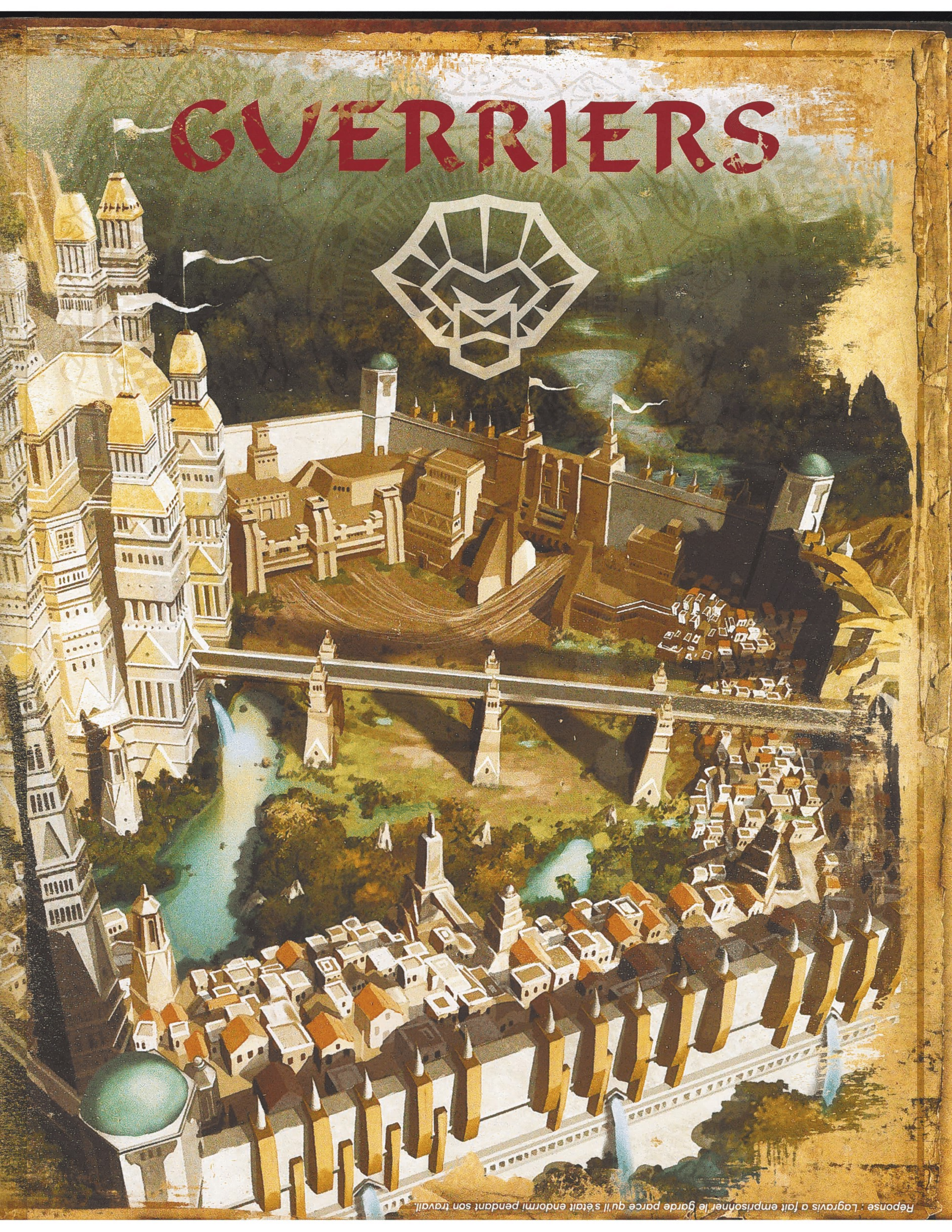
D'après la légende, après une nuit à monter la garde, un Lion demande audience au Roi Lagravis : « Mon Roi, dit-il en s'inclinant le plus bas possible, la nuit dernière, j'ai rêvé que les troupes des Crocodiles essaieraient de pénétrer dans le temple ce matin pour y voler le CHI. »

Lagravis observe le garde un moment et ordonne qu'on triple le nombre de gardes devant le temple. C'est une sage décision, car les Crocodiles essaient vraiment d'entrer dans le temple un peu plus tard. Une bataille très courte suffit à les repousser.

Le soir venu, le roi appelle le garde, le remercie de l'avoir prévenu, puis... ordonne qu'on l'enferme en prison pendant une nuit.



Sais-tu pourquoi Lagravis a fait enfermer le garde ? Si tu ne trouves pas, regarde la page suivante.



Réponse : Lagravis a fait emprisonner le garde parce qu'il s'était endormi pendant son travail.



LAGRAVIS

Le Roi de la tribu Lion est connu pour sa sagesse et sa prudence. Il est généreux et prévenant, mais aussi têtu et extrême dans son respect des règles. C'est un grand stratège et un politicien qui cherche toujours à éviter le combat. Toutefois, s'il est forcé de se battre, c'est un adversaire très dangereux.





LÉONIDAS

C'est un grand et courageux guerrier, et un garde de qualité. Il n'a qu'un seul problème : il n'est pas très intelligent, et ne sait pas faire deux choses à la fois. Mais quand il n'a qu'un seul ordre à suivre, comme garder le temple, on est sûr que même une souris ne pourra pas entrer.



LES ARMES DES LIONS

Le Vaillant Royal de l'Unité est le jumeau du Vaillant Royal. Depuis leur création, ces deux armes appartiennent à la tribu Lion comme symbole des pouvoirs divins de création et de destruction qui ont permis l'existence de Chima. Tandis que les combats devenaient plus graves à Chima, Lagravis comprit qu'il faudrait renouveler toutes les alliances. Alors il fit un pacte avec les Aigles pour que Chima reste toujours uni. Ils firent la fête autour d'un copieux dîner.

Le CHI Jabaka est l'une des petites armes d'honneur de l'antiquité. D'après une légende, elle est loyale à tous ceux qui protègent le Bassin Sacré de CHI. Léonidas est très fier de porter cette arme. Il la traite avec un grand respect et ne s'en sépare jamais. Un jour, dans le noir, il l'a confondue avec un Jabaka ordinaire et s'en est servi comme cure-dents. Il a eu tellement honte qu'il ne l'a jamais dit !



Le Clubius Maximus est une arme excellente pour faire tomber un Loup. Il suffit de pointer l'extrémité à CHI vers un Loup, et ce bâton fera crier l'animal. Clubius est très brillant, et on peut aussi l'utiliser en plein jour pour éblouir les Loups en leur reflétant de la lumière dans les yeux.

Le Decalus est l'une des armes préférées de Lennox. Rien d'étonnant à cela : ce croc de leochium doré est un hommage au premier lion qui a bu dans le Bassin Sacré de CHI. Le croc de chimoralium blanc est lui un hommage à la forêt détruite par la tornade qui a créé le Mont Cavora. Ces deux crocs rappellent que la création et la destruction sont sœurs. Les armes CHI ne doivent pas servir à détruire, sauf lorsqu'on y est tout à fait obligé… comme pendant une guerre.



LONGTOOTH

C'est le plus vieux guerrier de la tribu pourtant il a refusé de devenir un ancien. Pas étonnant, puisqu'il préfère chasser et se battre plutôt que méditer et réfléchir. En tout cas, c'est ce qu'il dit. Mais son âge lui cause des problèmes de dos, et la douleur l'empêche la plupart du temps de se battre.

LENNOX

Ce courageux guerrier rêve de gloire. Il aime son puissant Monster Truck plus que tout. Il peut passer des heures à le trafiquer ou à l'améliorer. Lennox est un excellent pilote, qui peut conduire son véhicule sur les terrains les plus difficiles.





Un guerrier Aigle en armure pendant un vol de reconnaissance.



LES AIGLES

Les puissantes ailes des aigles servent à se déplacer et à se battre.

La tribu Aigle vit au-dessus des nuages, baignée dans le soleil, loin des autres tribus. Depuis le sommet des montagnes, les Aigles observent tout ce qui se passe à Chima. Les Aigles sont une tribu de philosophes qui peuvent discuter sans fin d'un poème ou d'une stratégie. Les autres tribus les considèrent parfois comme des étourdis avec la tête dans les nuages.

Toutefois, lorsque cela s'avère nécessaire, les Aigles deviennent rapidement de puissants guerriers, très dangereux, dont les attaques en piqué frappent avec la force du tonnerre.

Un conseil ! N'essayez même pas de lancer un débat avec des Aigles, ou ils vous forceront à écouter leur avis pendant des heures.

ERIS



Eris est une Aigle joyeuse, qui aime l'aventure et les défis. Comme la plupart des Aigles, c'est une intellectuelle, elle aime les énigmes et ne se lasse jamais de raconter des histoires.

Toutefois, par rapport aux autres membres de sa tribu, Eris réfléchit de manière très raisonnable, et vite. C'est sans doute pour cela qu'elle préfère passer du temps avec ses amis des autres tribus.

Comme tous les Aigles, Eris voit très loin. Sa vue perçante et son intelligence en font une très bonne stratège. Eris est aussi une excellente guerrière, qui compense un manque de force par une grande intelligence, qui lui permet souvent d'éviter les problèmes.

Eris aide toujours ses amis. Laval, son meilleur ami, l'a constaté plusieurs fois.

Eris est gentille avec tout le monde, intelligente et joyeuse, mais il ne faut pas la laisser raconter des blagues : elle n'est pas douée pour ça...




AIME
Les bonnes histoires, les blagues et les chansons.
DÉTESTE
Ceux qui préfèrent se battre que discuter.
AMIS
Laval est son meilleur ami.
STYLE DE COMBAT
Sa stratégie préférée est d'attaquer et de reculer très vite pour découvrir toutes les faiblesses de son adversaire.

VÉHICULES

Les Aigles sont la tribu la plus évoluée de tout Chima, intellectuellement et technologiquement. Leurs véhicules, conçus pour ressembler à des oiseaux, sont des chefs-d'œuvre. On n'a jamais construit d'engin volant plus rapide ou plus agile dans tout Chima. Pas étonnant, puisque les Aigles sont les rois du ciel.

Les machines des Aigles sont infaillibles, car chaque mécanisme est entretenu régulièrement. Chaque dégât est aussitôt réparé, et même les petites rayures sont examinées pour vérifier qu'elles ne dérangent pas l'aérodynamisme de l'appareil.

Les Aigles maîtrisent la capacité d'extraire le CHI pour leurs réacteurs. Leurs véhicules accélèrent plus vite que les appareils volants des autres tribus. À pleine vitesse, les ailes des véhicules émettent un son spécifique, qui ressemble au cri d'attaque d'un aigle.

Les serres des avions Aigles, utiles pour le combat comme pour atterrir, sont fabriquées dans le métal le plus solide, et leur puissance est immense. Les machines des Aigles sont parfaites, par leur efficacité comme leur apparence.


Même les Speedorz Aigles sont équipés d'ailes mécaniques supplémentaires. De plus, leurs Speedorz ont une caractéristique unique dans tout Chima : deux rotors sur le côté, pour atterrir et décoller à la verticale.

L'INTERCEPTEUR AIGLE D'ERIS

Cette forteresse volante est un exemple parfait du talent des Aigles. Cet Intercepteur est admiré pour ses formes pures et aériennes : il est assez rapide pour semer n'importe quelle autre machine volante. Les Corbeaux et les autres tribus adoreraient avoir un véhicule aussi puissant à leur disposition. L'Intercepteur d'Eris sert généralement pour les missions de reconnaissance, mais il peut aussi se battre.



AILES

Les puissants ailerons derrière les ailes aident à prendre un virage rapide à grande vitesse.

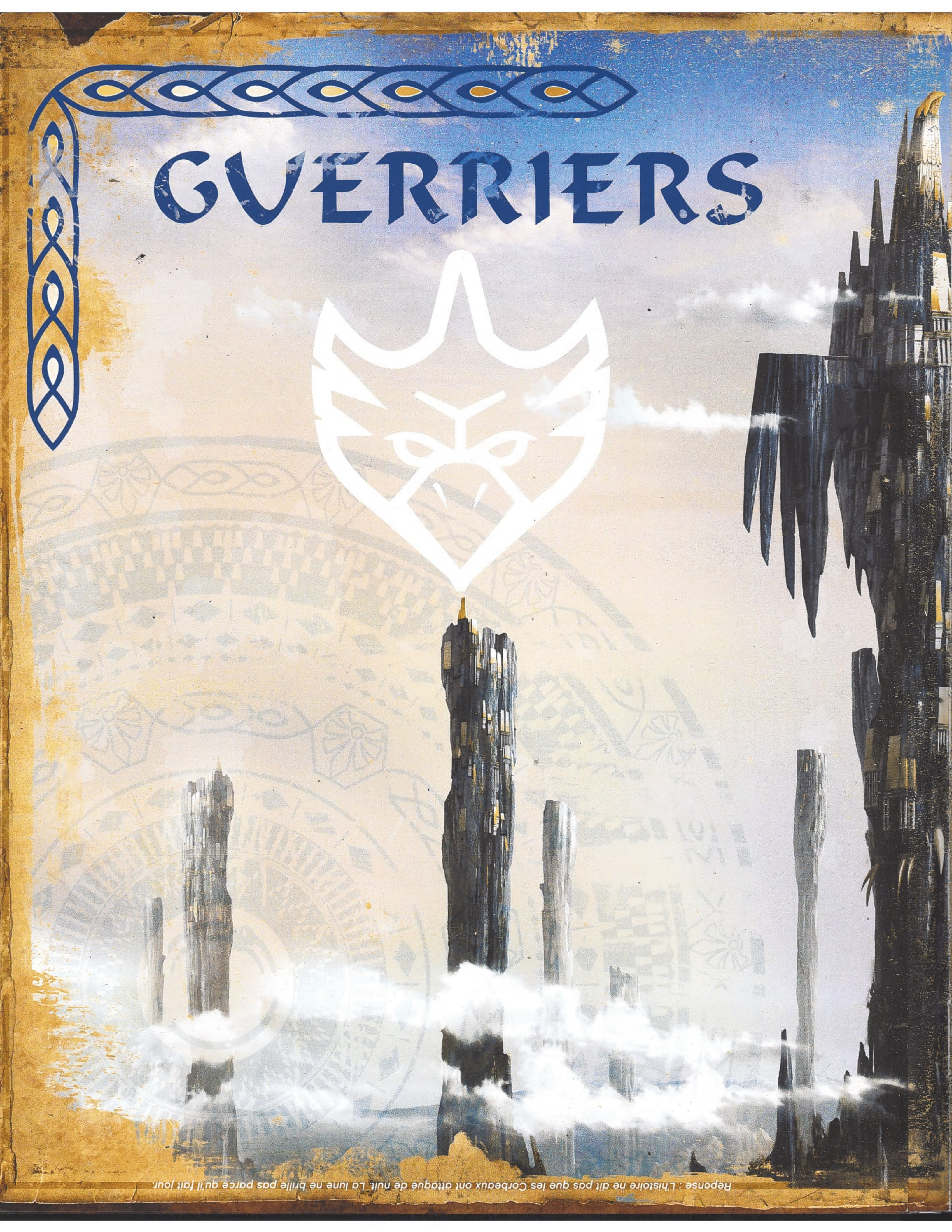
SERRES

Les serres mécaniques font une arme parfaite quand on n'a plus de munitions.

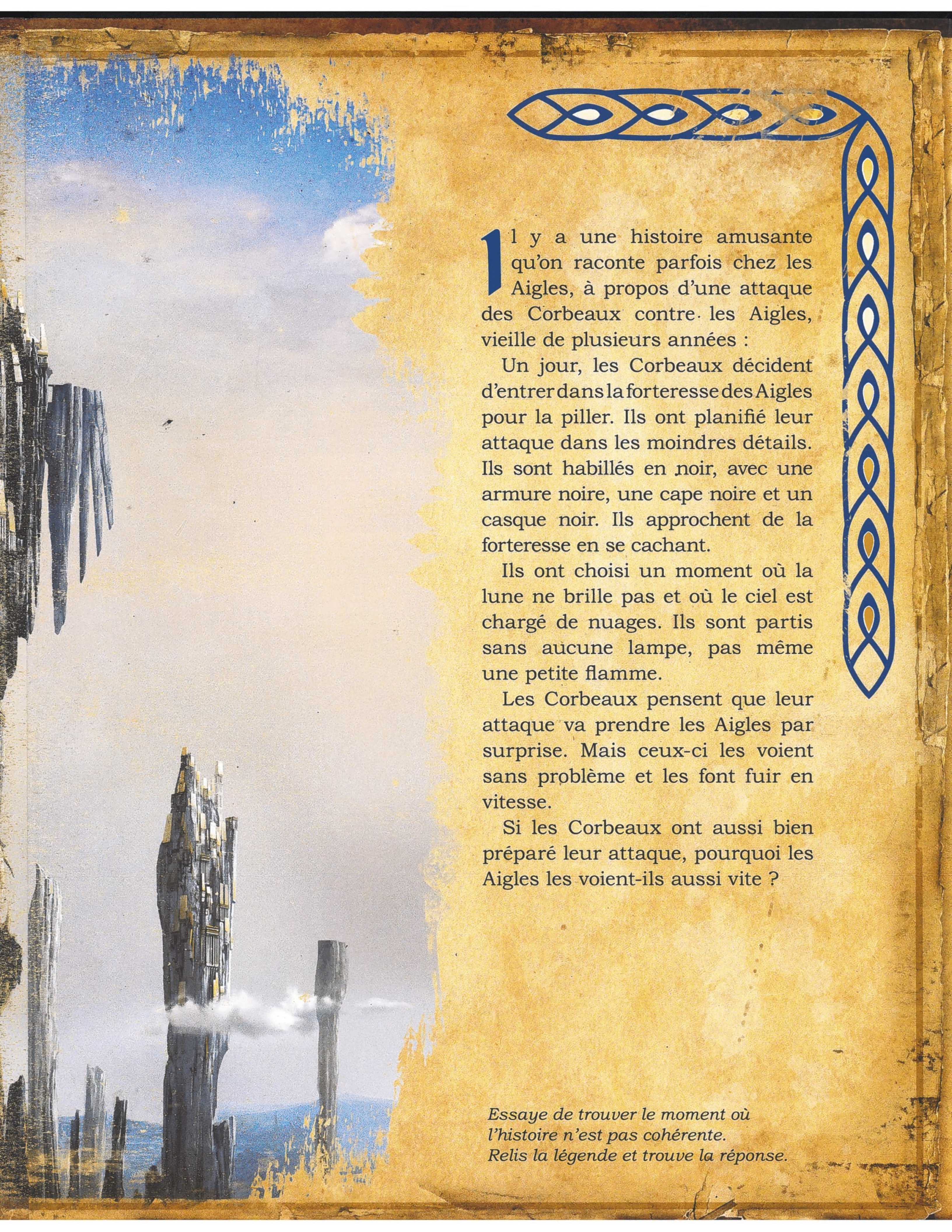
ÉQUIPEMENT

Cet incroyable équipement de combat fait de l'Intercepteur Aigle d'Eris une terreur du ciel.

GUERRIERS



Réponse : L'histoire ne dit pas que les Corbeaux ont attaqué de nuit. La lune ne brille pas parce qu'il fait jour.



Il y a une histoire amusante qu'on raconte parfois chez les Aigles, à propos d'une attaque des Corbeaux contre les Aigles, vieille de plusieurs années :

Un jour, les Corbeaux décident d'entrer dans la forteresse des Aigles pour la piller. Ils ont planifié leur attaque dans les moindres détails. Ils sont habillés en noir, avec une armure noire, une cape noire et un casque noir. Ils approchent de la forteresse en se cachant.

Ils ont choisi un moment où la lune ne brille pas et où le ciel est chargé de nuages. Ils sont partis sans aucune lampe, pas même une petite flamme.

Les Corbeaux pensent que leur attaque va prendre les Aigles par surprise. Mais ceux-ci les voient sans problème et les font fuir en vitesse.

Si les Corbeaux ont aussi bien préparé leur attaque, pourquoi les Aigles les voient-ils aussi vite ?

Essaye de trouver le moment où l'histoire n'est pas cohérente. Relis la légende et trouve la réponse.



EWALD

Ewald est le chef du Conseil des Aigles. Il aime parler de tout et n'importe quoi, que ce soit de la guerre ou du banquet de la semaine prochaine. Ewald cherche toujours la solution parfaite et envisage tous les points de vue avant de se décider. En fait, il aime surtout les débats et les échanges d'idées en tous genres.

EGLOR

Eglor est le spécialiste en technologie de combat des Aigles. Il aime concevoir toutes sortes de gadgets. Dans une certaine mesure, c'est grâce à lui que les Aigles sont la tribu la plus moderne de Chima. Il peut calculer n'importe quoi, même la trajectoire d'un missile. Mais ça lui prend tellement de temps que, le temps de tirer son missile, la bataille est souvent finie.



LES ARMES DES AIGLES

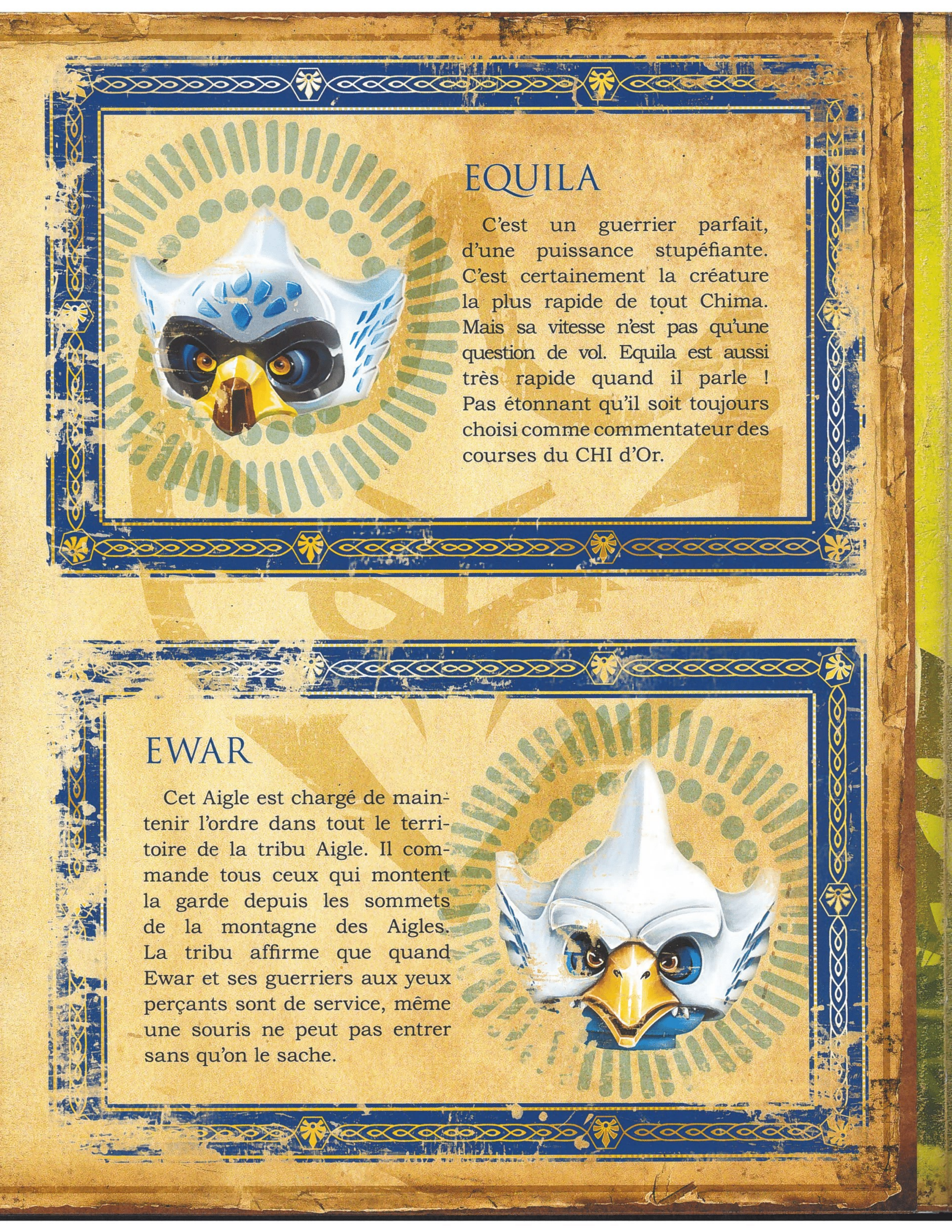
Axcalion est aussi léger qu'une plume, et au premier coup d'œil, on dirait un simple morceau de verre et de bois. Ses lames transparentes sont faites d'un cristal dense qu'on ne trouve que sur les sommets où habitent les Aigles. Il est d'un équilibre parfait, et les plaisanteries sur les accidents causés par Eglor en essayant cette arme sont une légende même chez les autres tribus.

Lightnix ressemble à une hache normale, et on peut l'utiliser comme tel. Mais son véritable pouvoir est ailleurs. Le Lightnix est hypnotique. Il peut influencer l'esprit de l'ennemi, et parfois celui de la personne qui s'en sert. Une fois, il a même hypnotisé Eglor, qui a oublié de l'utiliser au combat.



Jabahak a été couverte de capteurs de trajectoire. Eglor se croit capable de contrôler cette arme avec son esprit. C'est faux, évidemment, mais personne n'a le cœur de le lui dire. Parfois, Jabahak finit dans son assiette, mais… c'est un bon début.

L'Eglaxxor est la première arme royale créée par la tribu Aigle. Elle est traitée avec un grand respect, et c'est un honneur d'être autorisé à s'en servir. Equila a conscience de ce privilège. Quand personne n'utilise Eglaxxor, l'arme est cachée à l'abri dans un coffre fort. L'armurier de la tribu Aigle en prend soin pour qu'elle ne perde pas sa puissance.



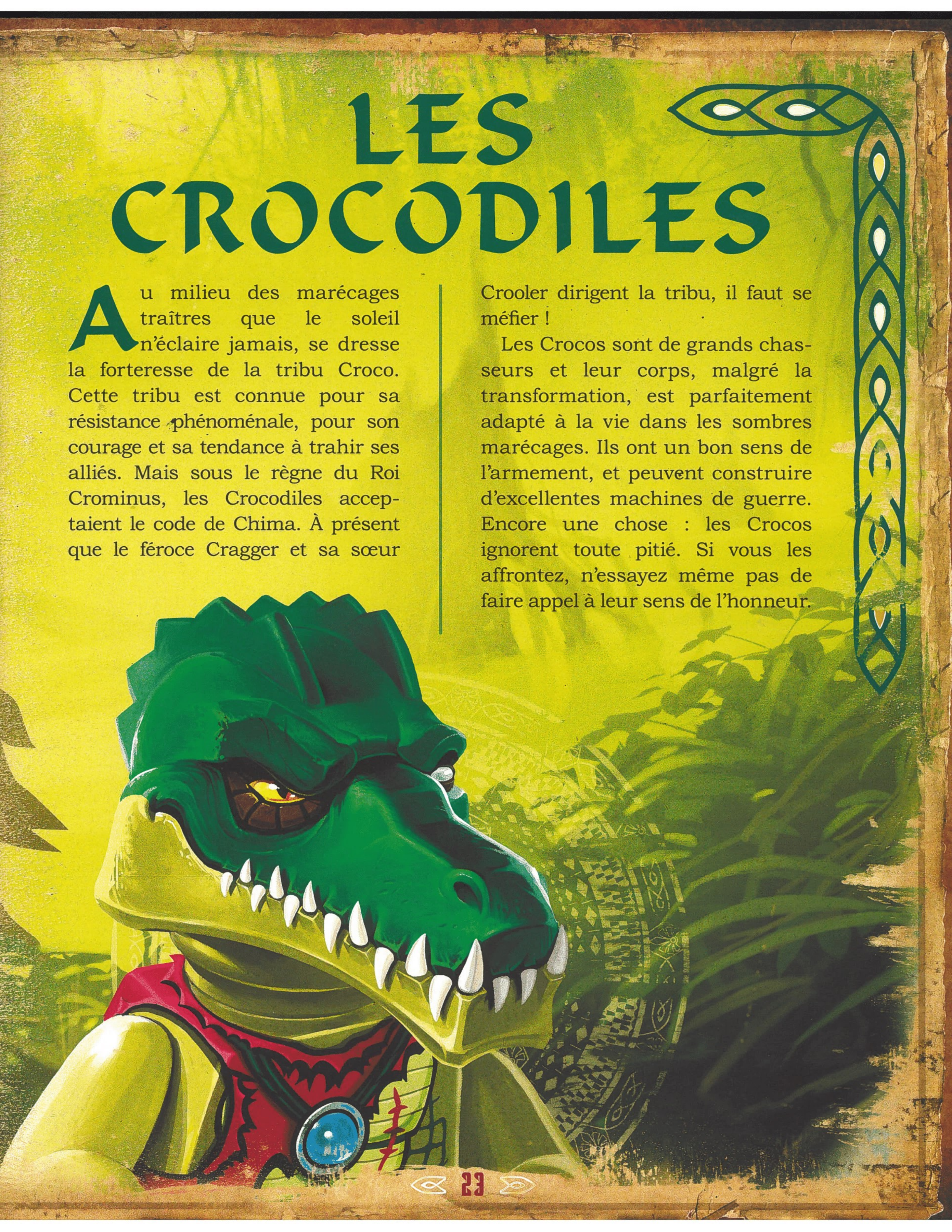
EQUILA

C'est un guerrier parfait, d'une puissance stupéfiante. C'est certainement la créature la plus rapide de tout Chima. Mais sa vitesse n'est pas qu'une question de vol. Equila est aussi très rapide quand il parle ! Pas étonnant qu'il soit toujours choisi comme commentateur des courses du CHI d'Or.

EWAR

Cet Aigle est chargé de maintenir l'ordre dans tout le territoire de la tribu Aigle. Il commande tous ceux qui montent la garde depuis les sommets de la montagne des Aigles. La tribu affirme que quand Ewar et ses guerriers aux yeux perçants sont de service, même une souris ne peut pas entrer sans qu'on le sache.





LES CROCODILES

Au milieu des marécages traîtres que le soleil n'éclaire jamais, se dresse la forteresse de la tribu Croco. Cette tribu est connue pour sa résistance phénoménale, pour son courage et sa tendance à trahir ses alliés. Mais sous le règne du Roi Crominus, les Crocodiles acceptaient le code de Chima. À présent que le féroce Cragger et sa sœur Crooler dirigent la tribu, il faut se méfier !

Les Crocos sont de grands chasseurs et leur corps, malgré la transformation, est parfaitement adapté à la vie dans les sombres marécages. Ils ont un bon sens de l'armement, et peuvent construire d'excellentes machines de guerre. Encore une chose : les Crocos ignorent toute pitié. Si vous les affrontez, n'essayez même pas de faire appel à leur sens de l'honneur.

CRAGGER



C'est difficile à croire, mais Cragger et Laval étaient autrefois les meilleurs amis du monde. Cragger a toujours aimé la compétition et la victoire. Cela a toujours plu à Laval. Au fil du temps, les princes étaient devenus inséparables, toujours prêts à s'amuser et à faire des farces. Ils cherchaient l'aventure, quitte à prendre des risques. Pendant l'une de ces aventures, Cragger désobéit à une ancienne règle, et goûte au pouvoir du CHI avant d'en avoir l'âge. Bien que trop jeune pour supporter cet afflux d'énergie, cette expérience lui donne ce qu'il cherche depuis toujours : un sentiment de toute-puissance. Depuis, Cragger n'a envie que d'une chose, trouver encore plus de CHI. Et c'est cet excès qui déclenche le conflit entre les Lions et les Crocos. Rapidement, Cragger devient la plus grande menace de Chima.





AIME
Gagner et se sentir fort grâce au CHI.

DÉTESTE
Perdre.

AMIS
Avant, Laval ; maintenant, Worriz, Crawley et Crug.

STYLE DE COMBAT
Un attaquant qui ne recule jamais. Il utilise à la perfection son Vengdualize aux lames en forme de dents de crocodile.

VÉHICULES

Les véhicules des Crocodiles sont longs, bas et faits pour se faufiler dans les coins humides et sombres. Leur structure légère leur permet de flotter, mais ils peuvent aussi plonger sous l'eau et se déplacer sur la terre ferme. On ignore en quoi ils sont fabriqués.

Puisque les Crocos sont des maîtres de l'embuscade, leurs véhicules sont avant tout silencieux. Leurs bateaux et leurs véhicules terrestres sont d'une vitesse surprenante, et il faut s'en méfier où que l'on se trouve. Leurs grandes gueules hérissées de dents et leurs griffes acérées en font des ennemis redoutables. Leurs rapides rafales de CHI les rendent tout aussi dangereux de loin. Les Crocodiles ont même imaginé des flotteurs à hélices qui peuvent traverser aussi bien les marais que la terre ferme.

Les Crocos trouvent leur peau écailleuse et leurs cicatrices élégantes. Ils décorent souvent leurs véhicules avec des surfaces écailleuses et des sortes de cicatrices. Mais la mousse du marais recouvre rapidement ces décorations, pour un meilleur camouflage.

LE CROC NAVIRE DE CRAGGER

Véhicule puissant conçu pour transporter les guerriers et pour attaquer les cibles éloignées. C'est un grand véhicule qui inspire la peur et le respect à ses ennemis.





HÉLICOPTÈRE CROCO

C'est un élément détachable du Croc Navire de Cragger, très utile pour faire de la reconnaissance dans le marais.

MINI BATEAU

Autre partie amovible du Croc Navire de Cragger. Ce mini bateau est très maniable, rapide et très silencieux, ce qui en fait un véhicule idéal pour les attaques surprises.

GUERRIERS

Une légende du royaume des Crocodiles parle d'une célèbre partie de chasse du Roi Crominus.

Un jour qu'il chasse, le brave monarque s'éloigne trop du marais et arrive dans un endroit sauvage qu'aucun Crocodile n'a jamais exploré.

Le Roi y rencontre une immense bête qui lui barre le chemin. Crominus n'a pas peur de l'animal, et au lieu de sortir son épée, il décide de lui parler :

« Pourquoi ne veux-tu pas me laisser passer ? demande-t-il poliment et sans peur. Tu dois savoir que c'est très dangereux, de barrer la route d'un guerrier armé...

— Je n'ai pas peur de toi, Roi Crominus, répond la bête. Et je ne te laisserai passer que si tu réponds à mon énigme. Si tu te trompes, je te dévorerai !

— Cela reste à voir, dit Crominus. Mais j'écoute ton énigme. Je suis très curieux, même.

La bête tousse et dit :

— Deux amis cherchent à traverser une rivière rapide et profonde. Ils n'ont qu'un seul bateau, qui ne peut transporter qu'une seule personne à la fois. Mais ils ont tous les deux réussi à traverser. Comment ?

Le Roi Crominus réfléchit un moment et répond :

« L'énigme avait l'air un peu difficile au début, mais elle est très simple, en fait. »

Le Roi approche de la bête et lui chuchote la réponse à l'oreille.

En l'entendant, la bête a tellement honte qu'elle prend la fuite. Personne ne la reverra jamais.

Quant au Roi Crominus, il continue sa route, content d'avoir trouvé la réponse aussi vite.
Et toi ? As-tu trouvé la réponse ? Sinon, relis la légende en faisant très attention.

Réponse : les deux amis se tiennent chacun d'un côté de la rivière. Le premier utilise son bateau pour traverser, le donne à son ami, qui s'en sert pour traverser dans l'autre sens.





CROMINUS

Le Roi de la tribu Croco, père de Cragger, n'a jamais aimé les Lions, mais il les respectait. Crominus était un chef logique et raisonnable. Il n'était pas pacifiste, et n'avait peur de personne, mais il comprenait que dans une guerre, les deux camps souffrent. Il a disparu dans la Gorge des Profondeurs Éternelles, sous les Crocs.

CRAWLEY

L'un des guerriers les plus fidèles de Cragger. Nerveux et rapide, il est de ceux qui agissent avant de réfléchir. Mieux vaut éviter de rester devant lui quand il applique les ordres de Cragger. Il est loyal à son maître et surmontera tous les obstacles pour accomplir sa mission… du moment qu'il n'a pas trop besoin de réfléchir.

LES ARMES DES CROCODILES

Grandiorus est la plus ancienne arme royale de la tribu Croco. C'est le sceptre et le protecteur de Crominus. Comme toutes les armes antiques, Grandiorus doit être utilisée avec prudence, pour ne pas perturber l'équilibre des tribus de Chima. Pourtant, Crominus n'hésite pas à s'en servir chaque fois qu'il en a envie.

Un Vengious ressemble à une tronçonneuse avec des dents de crocodiles alimentées par le CHI. Pas étonnant que ce soit la fierté de la tribu Croco. Quelques-unes de ces armes sont arrivées entre les mains de membres d'une autre tribu, mais c'est une autre histoire.





Le Royal Hakraxx ne répond qu'au Roi de la tribu Croco. Cette arme est plus petite que Grandiorus, mais son cristal royal rouge possède une puissance incroyable. Les deux seuls cristaux de ce genre qu'on ait trouvé à Chima furent placés dans le Royal Hakraxx et dans Grandiorus. Si vous braquez la lumière du cristal sur un avion ennemi, cela endommagera ses mécanismes de navigation.

Vengdualize est une arme magnifique remise à l'héritier du Roi quand il devient adulte. Vengdualize est un symbole de l'intelligence, de la considération et de la force nécessaires pour devenir un dirigeant. Ses lames de leochium doré en forme de dents rendent hommage aux premiers parents de la tribu Croco.



CRUG

Il est grand, fort, et ne discute jamais les ordres de Cragger. Il obéit aveuglément et exécute même les ordres les plus fous et les plus dangereux. Malgré sa renommée de redoutable guerrier, on raconte qu'il ne s'endort jamais sans sa grenouille en peluche.

CROOLER

Née quelques secondes après son frère Cragger, c'est elle qui commande vraiment la tribu. Crooler connaît les faiblesses de Cragger et elle manipule son frère à la perfection. Elle ne ressent aucun remords. C'est une vraie princesse Crocodile : confiante, intelligente et malfaisante.

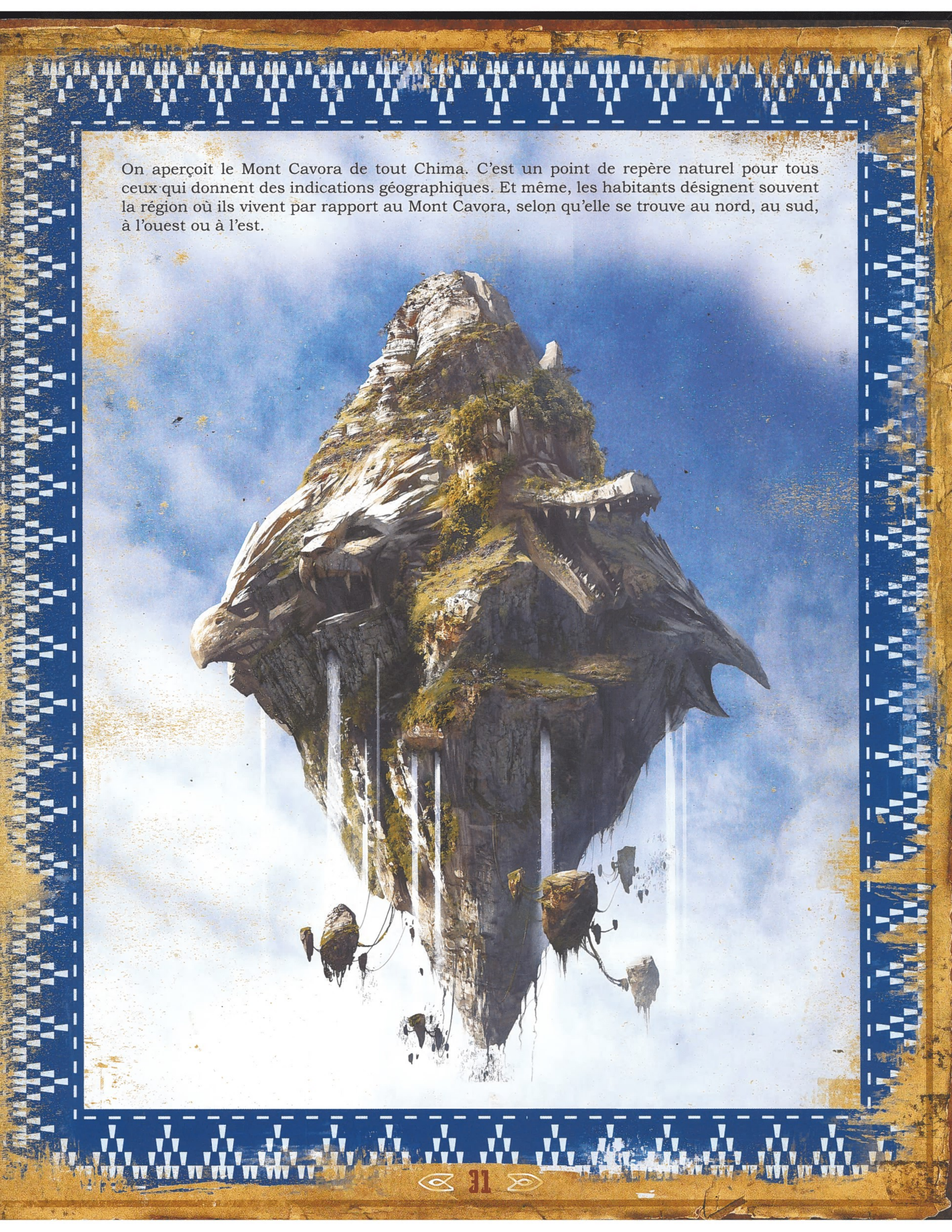
LA MONTAGNE MYSTÉRIEUSE

Chima est un paradis de jungles tropicales, de grandes prairies, de marécages boueux, de rivières puissantes et de montagnes pointues. Chaque recoin de ce monde prouve la créativité incroyable de la nature, et regorge de lieux alimentés par des forces incompréhensibles. Le plus important de ces phénomènes naturels s'appelle le Mont Cavora.

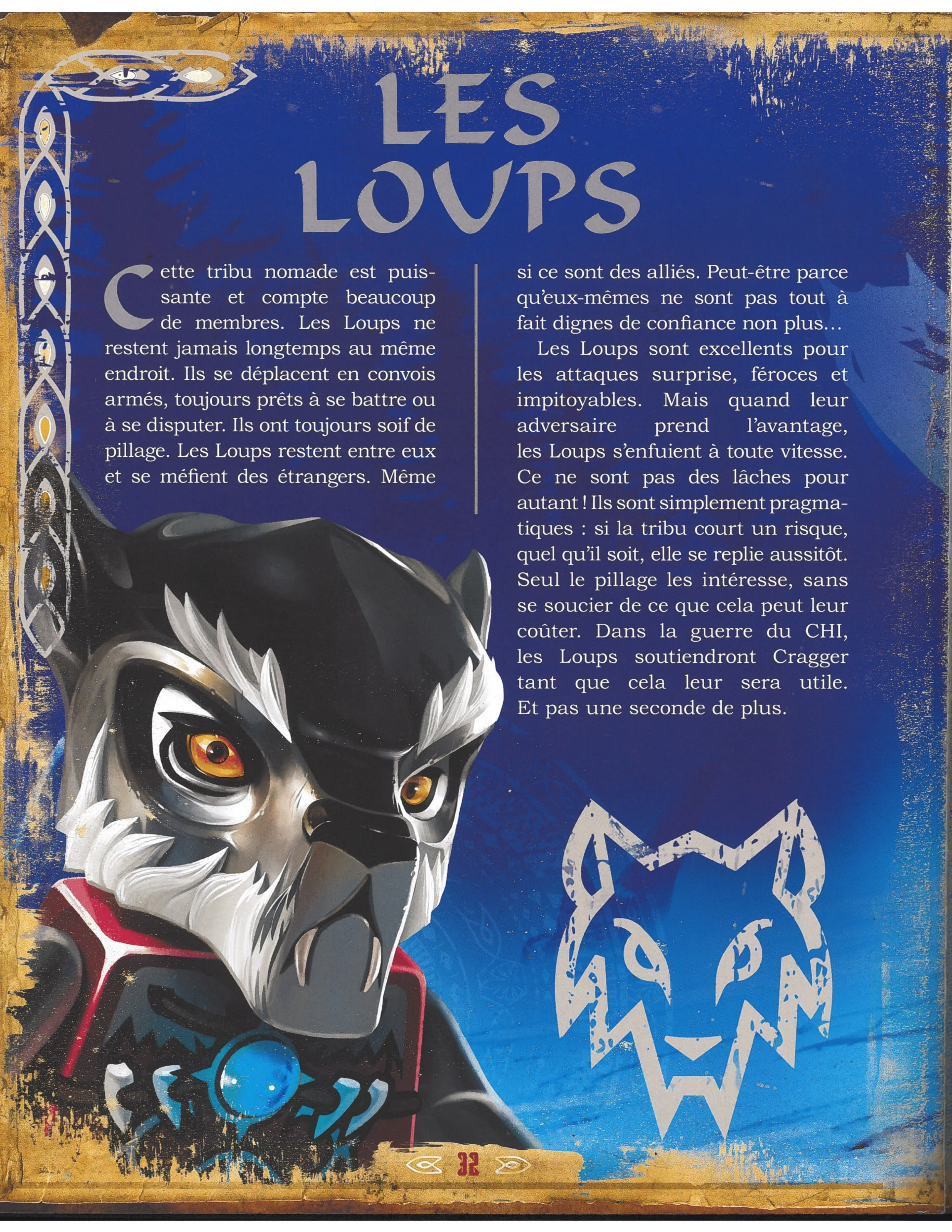
Cette immense montagne flotte majestueusement au-dessus de la Forêt Cavora, le cratère au cœur de Chima. C'est la source de tout le CHI. Ses superbes chutes d'eau remplissent les rivières de CHI qui se solidifie sous forme de sphères lumineuses dans le Bassin Sacré du Temple de la tribu Lion. Les flancs du Mont Cavora comportent d'énormes rochers sculptés en forme de têtes d'animaux, pour représenter les huit tribus les plus puissantes de Chima. Ces sculptures sont apparues par miracle lorsque les premiers animaux ont bu l'eau chargée de CHI du Bassin.

Personne ne comprend vraiment comment le Mont Cavora produit son CHI, puisque personne n'a jamais pu gravir cette montagne. Même les animaux volants, comme les Aigles ou les Corbeaux pourraient normalement en atteindre le sommet, un champ d'énergie naturel protège la montagne. Cette même puissance permet à la montagne de rester suspendue en l'air. Selon la légende, toute personne qui poserait le pied sur le Mont Cavora prendrait aussitôt feu. Aucune créature de Chima n'ose essayer de le vérifier. Cette mystérieuse montagne semble protéger ses secrets comme si son existence même en dépendait.

Quelle forces maintiennent cette grande montagne en l'air et la retiennent de s'envoler ? Quelles forces ont sculpté les têtes d'animaux dans la roche, et pourquoi ? Y a-t-il des créatures qui habitent le Mont Cavora ? La mystérieuse source du CHI s'épuisera-t-elle un jour ? Avec un peu de chance, toutes ces questions trouveront un jour une réponse. Ces connaissances pourraient sauver la vie de Chima. Mais une autre légende, moins populaire, affirme que tant qu'une montagne volante dans le ciel bénit la terre de ses eaux fertiles, Chima et tous ses habitants resteront prospères…



On aperçoit le Mont Cavora de tout Chima. C'est un point de repère naturel pour tous ceux qui donnent des indications géographiques. Et même, les habitants désignent souvent la région où ils vivent par rapport au Mont Cavora, selon qu'elle se trouve au nord, au sud, à l'ouest ou à l'est.



LES LOUPS

Cette tribu nomade est puissante et compte beaucoup de membres. Les Loups ne restent jamais longtemps au même endroit. Ils se déplacent en convois armés, toujours prêts à se battre ou à se disputer. Ils ont toujours soif de pillage. Les Loups restent entre eux et se méfient des étrangers. Même si ce sont des alliés. Peut-être parce qu'eux-mêmes ne sont pas tout à fait dignes de confiance non plus…

Les Loups sont excellents pour les attaques surprise, féroces et impitoyables. Mais quand leur adversaire prend l'avantage, les Loups s'enfuient à toute vitesse. Ce ne sont pas des lâches pour autant ! Ils sont simplement pragmatiques : si la tribu court un risque, quel qu'il soit, elle se replie aussitôt. Seul le pillage les intéresse, sans se soucier de ce que cela peut leur coûter. Dans la guerre du CHI, les Loups soutiendront Cragger tant que cela leur sera utile. Et pas une seconde de plus.



WORRIZ



Les Loups n'ont pas de chef officiel, ce n'est pas nécessaire. Ils agissent ensemble et prennent toutes leurs décisions en groupe. Mais si la meute voulait un chef un jour, ce serait sans doute Worriz.

Considéré comme le plus beau et le plus agréable des Loups, Worriz s'occupe des négociations avec les autres tribus. Les Loups n'aiment pas vraiment « les autres », qu'ils soient amis ou pas. C'est pourquoi ils ont choisi un Loup qui cache parfaitement tout son mépris pour les créatures avec qui il discute.

En réalité, Worriz est un guerrier cruel et impitoyable, capable de déguiser sa nature le temps de berner une autre créature si cela lui est utile. Telle tribu, tel chef !





AIME

La tromperie, la trahison et la puanteur de sa tribu.

DÉTESTE

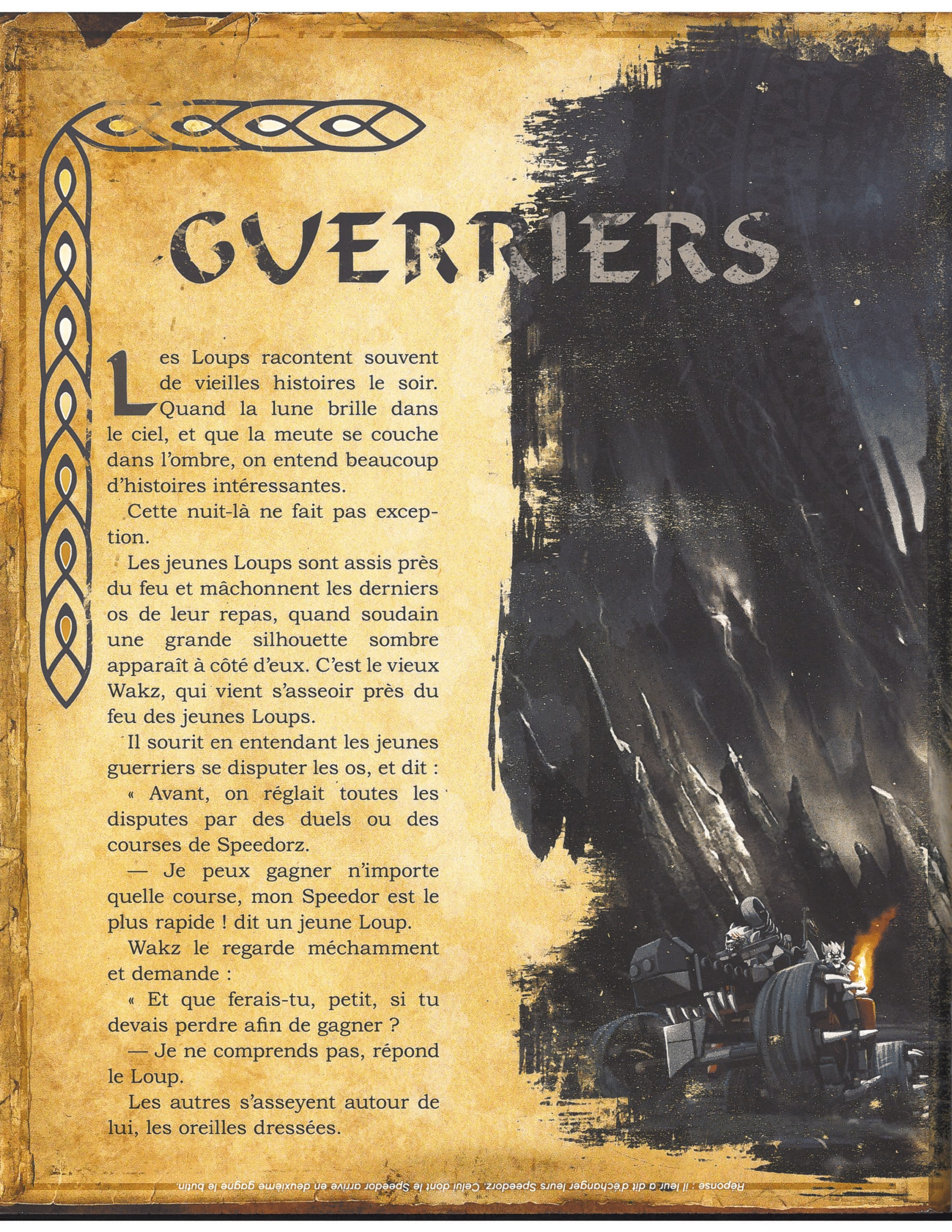
L'indécision et la poésie.

AMIS

Cragger, quoique Worriz ait hâte de le renverser pour prendre sa place.

STYLE DE COMBAT

Impitoyable et implacable : seule compte la victoire.



GUERRIERS

Les Loups racontent souvent de vieilles histoires le soir. Quand la lune brille dans le ciel, et que la meute se couche dans l'ombre, on entend beaucoup d'histoires intéressantes.

Cette nuit-là ne fait pas exception.

Les jeunes Loups sont assis près du feu et mâchonnent les derniers os de leur repas, quand soudain une grande silhouette sombre apparaît à côté d'eux. C'est le vieux Wakz, qui vient s'asseoir près du feu des jeunes Loups.

Il sourit en entendant les jeunes guerriers se disputer les os, et dit :

« Avant, on réglait toutes les disputes par des duels ou des courses de Speedorz.

— Je peux gagner n'importe quelle course, mon Speedor est le plus rapide ! dit un jeune Loup.

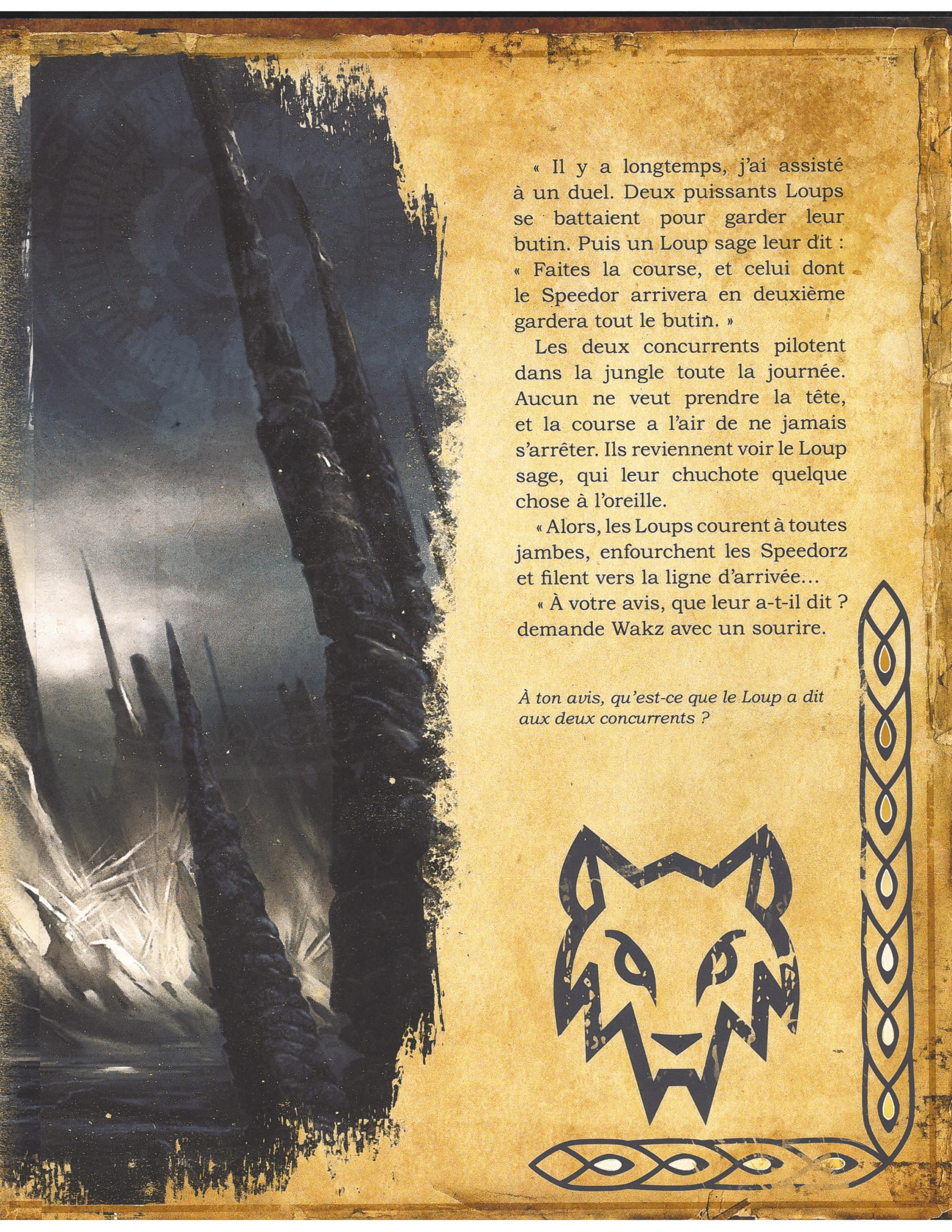
Wakz le regarde méchamment et demande :

« Et que ferais-tu, petit, si tu devais perdre afin de gagner ?

— Je ne comprends pas, répond le Loup.

Les autres s'asseyent autour de lui, les oreilles dressées.

Réponse : il leur a dit d'échanger leurs Speedorz. Celui dont le Speedor arrive en deuxième gagne le butin.



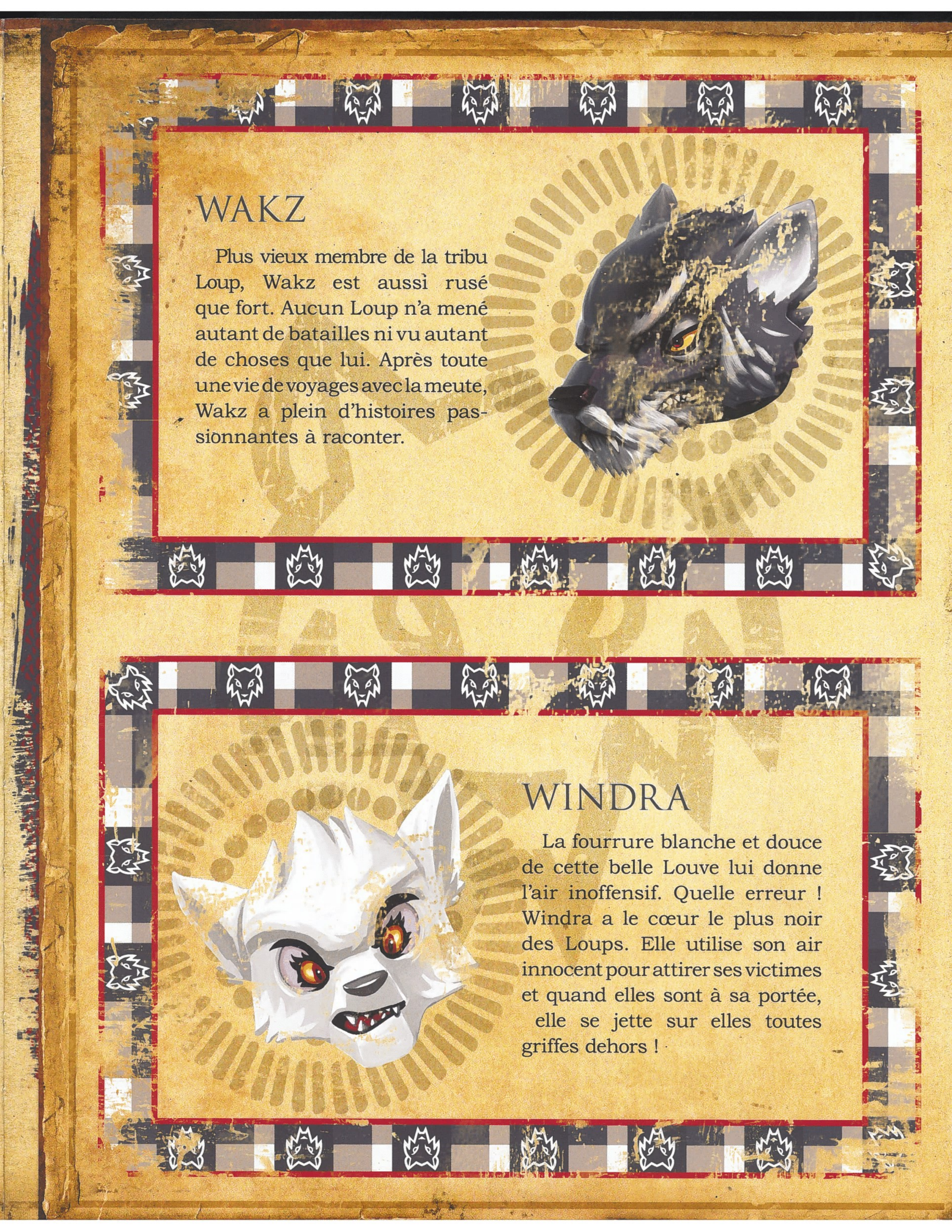
« Il y a longtemps, j'ai assisté à un duel. Deux puissants Loups se battaient pour garder leur butin. Puis un Loup sage leur dit : « Faites la course, et celui dont le Speedor arrivera en deuxième gardera tout le butin. »

Les deux concurrents pilotent dans la jungle toute la journée. Aucun ne veut prendre la tête, et la course a l'air de ne jamais s'arrêter. Ils reviennent voir le Loup sage, qui leur chuchote quelque chose à l'oreille.

« Alors, les Loups courent à toutes jambes, enfourchent les Speedorz et filent vers la ligne d'arrivée...

« À votre avis, que leur a-t-il dit ? demande Wakz avec un sourire.

À ton avis, qu'est-ce que le Loup a dit aux deux concurrents ?



WAKZ

Plus vieux membre de la tribu Loup, Wakz est aussi rusé que fort. Aucun Loup n'a mené autant de batailles ni vu autant de choses que lui. Après toute une vie de voyages avec la meute, Wakz a plein d'histoires passionnantes à raconter.

WINDRA

La fourrure blanche et douce de cette belle Louve lui donne l'air inoffensif. Quelle erreur ! Windra a le cœur le plus noir des Loups. Elle utilise son air innocent pour attirer ses victimes et quand elles sont à sa portée, elle se jette sur elles toutes griffes dehors !



LES ARMES DES LOUPS

Maurak est une arme aux capacités infinies. Sa poignée est faite avec le métal le plus solide de Chima, et son poids suffit à en faire une arme puissante. Le croc en chimoralium blanc est parfait pour se planter entre les côtes des amis comme des ennemis. Et enfin, la charge de CHI rend l'arme presque indestructible.

Maulus est une arme avec deux crocs en chimoralium blanc. C'est un hommage à la Mère Loup qui a doté tous les Loups de leurs pouvoirs et de leurs forces. Les deux crocs en une seule arme sont la marque du Loup : ils pensent et frappent comme un seul. Les Loups sont très proches de la Mère Loup, et chaque fois qu'on parle d'elle, ils se mettent à hurler.



Le CHI Jahak est l'une des conceptions les plus modernes des Loups. Chargée d'énergie CHI, cet arme extrêmement dangereuse représente la perfection des armes des Loups.

Le Flamious est alimenté par un gaz lourd des marais situés sur le territoire des Crocodiles. Un épais gel chimique sur la pointe enflamme le gaz qui monte dans le bâton quand on tourne la poignée. C'est à la fois une torche et une arme. Winzar s'en sert pour déblayer les forêts, brûler des obstacles, éclairer son chemin ou griller son dîner.



WILHURT

C'est une vraie machine de guerre. Il ne pense qu'à deux choses : se battre et chasser. Il devient très dangereux quand il s'ennuie, et c'est pourquoi les Loups l'occupent toujours avec une de ses deux activités préférées.

WINZAR

Ce jeune Loup intrépide fait de son mieux pour devenir un grand guerrier. Il aime prendre des risques. Il ne recule jamais, ne refuse jamais un duel, tout ça pour gagner le respect et la faveur des anciens de la tribu.

VÉHICULES

Les véhicules des Loups sont des tout-terrains aux moteurs puissants, dotés de grosses roues, de suspensions flexibles et même d'arceaux de sécurité. Ce sont à la fois des machines de guerre et des maisons mobiles pour les Loups. Voilà pourquoi ils sont solides et faciles à réparer. Les dégâts superficiels ne sont jamais un problème du moment qu'ils n'affectent pas les performances. Les Loups sont fiers de toutes les entailles de la carrosserie, souvenirs des grandes batailles qu'ils ont menées. Ils ne comprennent pas la fascination des Aigles pour les formes élégantes et distinguées de leurs avions. Il n'y a rien de plus laid pour un Loup qu'un appareil tout neuf, tout propre et brillant !

Les véhicules des Loups sont peints en gris pour se fondre dans leur environnement et être difficiles à repérer. Leurs lignes acérées et leurs crocs pointus, leurs griffes et leurs rivets en métal suggèrent qu'il ne faut pas s'approcher. En outre, les flammes qui sortent de leurs échappements, grâce à la chaleur extrême de la combustion du CHI, peuvent être très effrayantes. Presque autant que les cris sauvages des Loups.



LE TOUT-TERRAIN LOUP DE WAKZ

C'est un véhicule de combat puissant avec lequel Wakz effectue des manœuvres étourdissantes. Il peut rouler vite dans la jungle et transporter un petit nombre de guerriers. Il sert souvent à récupérer les guerriers perdus sur le champ de bataille.

ROUES

De grosses roues et un moteur puissant font du Tout-terrain Loup un véhicule vraiment passe-partout.

CANON

Un canon surélevé possède une portée élevée et un large rayon de tir.

BOUCHE

La « gueule de loup » à l'avant s'ouvre sur un espace de rangement qui sert souvent de piège pour les ennemis.

BLINDAGE

Le blindage protège le conducteur contre les missiles ennemis.





LES CORBEAUX

Toutes les créatures raisonnables savent qu'il vaut mieux éviter les Corbeaux. Peu importe si vous êtes un allié, les Corbeaux volent à n'importe qui : il ne sont intéressés que par le profit. Si vous voulez récupérer ce que vous avez perdu, vous pouvez toujours le leur racheter… avec une réduction. Même si vous pouvez prouver que c'était à vous, cela ne changera rien. Personne n'a jamais réussi à faire changer un Corbeau d'avis, ce sont les rois de la négociation.

Les Corbeaux sont aussi des guerriers incroyablement courageux. Ils peuvent lancer une attaque soudaine même en territoire inconnu. Ils sont parfaitement adaptés à la défense de leur habitat. Ils vivent dans des nids construits avec des babioles volées ou récupérées. Tout ce qui traîne sur leur territoire les aide à prospérer. Leurs nids fortifiés forment une structure labyrinthique remplie de métal de récupération, de vieux véhicules… et d'innombrables pièges. Alors à moins d'être invité, mieux vaut ne pas entrer. Et même si vous êtes invité, ouvrez l'œil.

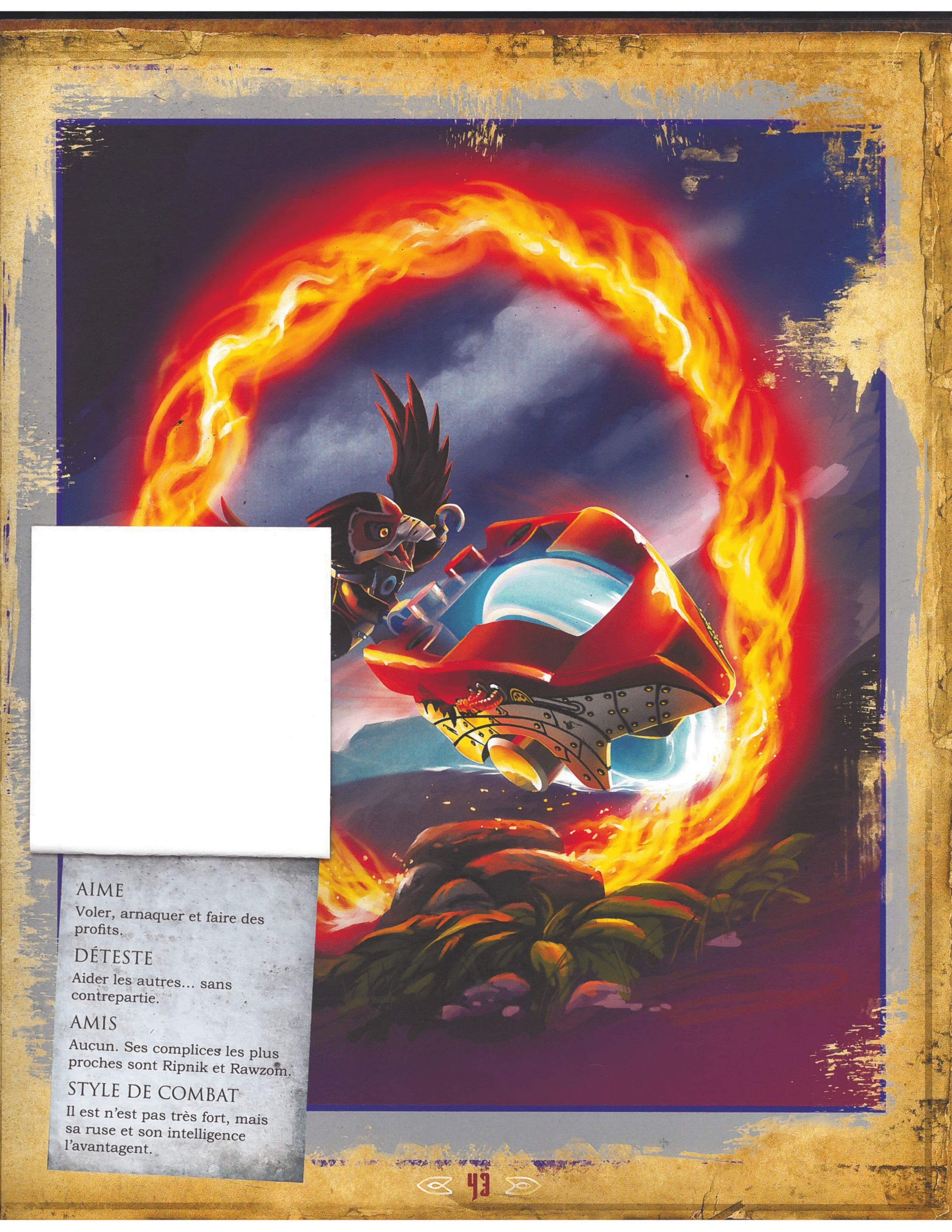
RAZAR



Razar n'aime rien autant que lui-même. Ce Corbeau est trompeur et égocentrique. Quoi qu'il en soit, il choisit toujours la solution la plus rentable. Il a décidé de s'allier avec Cragger pas par sympathie, mais par profit. Razar espère que cette alliance le mènera à un butin inouï. C'est un mercenaire parfait, qui mène les Corbeaux vers les batailles les plus acharnées par appât du gain. Et quand les guerriers Corbeaux flairent le profit, ils se battent comme des enragés ! Dans le feu de l'action, Razar ne cède même pas devant les Lions. Et quand la bataille est finie, il vole tout ce qu'il peut… pas seulement à ses ennemis ! Alors gardez les yeux bien ouverts.

Razar a un crochet à la place d'une main. Personne ne sait comment il l'a perdue… il n'en a jamais parlé. Pourquoi ? C'est un secret.





AIME

Voler, arnaquer et faire des profits.

DÉTESTE

Aider les autres… sans contrepartie.

AMIS

Aucun. Ses complices les plus proches sont Ripnik et Rawzom.

STYLE DE COMBAT

Il est n'est pas très fort, mais sa ruse et son intelligence l'avantagent.



GUERRIERS

Un jour, trois Corbeaux déposent dans leur nid les cristaux de CHI qu'ils ont volés. Ils s'attablent pour dîner en regardant leur trésor, dont ils sont très fiers. Ils se vantent de tout ce CHI en mangeant, et se surveillent les uns les autres. La nuit tombée, ils décident de dormir. Mais ils ne se font pas confiance, et chacun a peur qu'on lui vole son CHI pendant qu'il dort. Ils restent donc allongés en silence, et essaient de rester éveillés pour se surveiller les uns les autres en secret.

Pour finir, l'un d'eux se lève, prend un journal pour combattre le sommeil et commence à lire un article sur la course du CHI d'Or la plus récente.

— Laval le Lion aurait gagné la dernière course de Speedor, lit-il tout haut, parce qu'il avait mangé trois œufs à jeun. Il a fait un super temps !

— Ce sont des âneries ! répond un autre Corbeau en se levant.

— Pourquoi des âneries ? demande le troisième en se levant à son tour. Il a aussi gagné le mois dernier, il a coiffé Cragger à l'arrivée. Peut-être que les œufs lui ont porté chance ?

— Je vous dis que cet article raconte n'importe quoi ! insiste le deuxième Corbeau…

Le deuxième Corbeau a-t-il raison ? Si tu n'en es pas certain, relis cette histoire attentivement, ou cherche la réponse sur cette page.

Réponse : personne ne peut manger trois œufs à jeun, pas même Laval. On ne peut manger qu'un seul œuf à jeun – le premier. Après, on n'est plus à jeun !



RAWZOM

Rawzom est le chef des Corbeaux, même s'il n'a jamais été choisi pour ce rôle. Il y est sans doute parvenu par le complot et la corruption. Il est intelligent et dangereux, et son bec doré prouve son ambition dévorante.

RAZCAL

C'est le comptable typique. Il ne rate jamais le moindre butin, et il calcule tout. C'est grâce à lui que les Corbeaux savent ce qu'ils ont volé au fil des ans. Si l'un des Corbeaux ne déclare pas tout son butin... alors Razcal intervient.



LES ARMES DES CORBEAUX

Le Slashersekt est la seule arme qui appartient depuis toujours à la tribu Corbeau. Elle leur porte chance pendant les expéditions de pillage… ou en tout cas, à Rawzom. La lame en forme de bec murmurerait d'anciens secrets CHI à celui qui la porte. Rawzom affirme que l'arme lui dit qu'il est le plus grand chef de l'histoire des Corbeaux. C'est ça, Rawzom. On y croit.

Le Bulwark est fabriqué d'éléments volés, comme presque tout ce qui appartient aux Corbeaux. Les lames du Bulwark appartenaient aux Aigles, avant d'être repeintes. Ça ne se voit presque pas. Il peut être utilisé comme bouclier tout en tirant des rayons CHI, ou on peut l'utiliser comme un Corbeau… pour ouvrir des boîtes de conserve.



Thundax aussi est une invention récupérée et savamment repeinte. Razar affirme que ses lames bleues sont des ailes de Corbeau. L'arme a le pouvoir de lancer un bruit assourdissant, qui fait bourdonner les oreilles de ses ennemis pendant des jours.

Le Grabberatus est un outil hydraulique qui permet de dérober des objets de loin. Tout Corbeau qui se respecte utilise ses bras, ses jambes et également un Grabberatus pour voler. Quand on appuie sur la détente, il s'allonge et permet de saisir tout ce qui se présente. L'appareil se replie aussi très vite, pour pouvoir s'enfuir sans attendre.



RIZZO

C'est le plus sale de tous les Corbeaux. Ses plumes sont en désordre, et il n'en a même pas honte. Bien au contraire, il se surnomme avec fierté le « prince des Crados ». Il n'a qu'une seule jambe, l'autre est en métal. Et rien de tout cela ne le rend moins dangereux.

RIPNIK

Si vous avez perdu quelque chose, vous pouvez être certain que c'est Ripnik qui l'a pris. C'est le meilleur voleur que Chima ait jamais vu. Ripnik aurait pu devenir chef de tous les Corbeaux, mais il n'aime pas mentir.

VÉHICULES

Beaucoup d'animaux qui ont eu la malchance de tomber sur les Corbeaux savent déjà à quel point la première impression que font leurs véhicules peut être trompeuse.

Lorsqu'on ne sait pas à quoi s'attendre, les véhicules des Corbeaux ne sont qu'un tas de lignes et de symboles maladroits et sans signification, un vrai bazar. Mais en fait, chaque machine Corbeau est un exemple de construction. Et malgré leur poids, ces véhicules ont beaucoup d'avantages. Leur apparence malhabile n'est qu'un reflet de l'esthétique des Corbeaux.

Les machines volantes des Corbeaux sont fabriquées dans un matériau noir très résistant, et seule la tribu sait où on peut l'obtenir. Bien sûr, vous pouvez le demander à un Corbeau, mais la réponse risque de vous coûter très cher, et d'être très vague.

Les machines volantes pilotées par les guerriers Corbeaux sont une arme redoutable dans les airs. Si les Corbeaux parviennent à vous acculer alors que vous êtes au sol, attendez-vous à vous faire bombarder de détritus , les Corbeaux en ont toujours sous la main car ils vivent dans les déchets.

Les véhicules volants des Corbeaux ne sont pas aussi rapides que ceux des Aigles, mais ils sont d'une agilité étonnante. La plupart sont équipés de longues chaînes munies de crochets, qui leur permettent de voler des objets au sol sans se poser. La capacité de prendre des virages brusques au dernier moment est un élément essentiel de leur stratégie (si l'on peut dire que « prendre tout ce qu'on peut et s'enfuir » est une stratégie).





LE CORBEAU PLANEUR DE RAZCAL

Petit et maniable, c'est un véhicule de reconnaissance parfait. Il est aussi utile quand il faut s'enfuir rapidement avec son butin, ou quand on suit un véhicule plus gros.

AILES

Seuls les véhicules des Corbeaux ont des ailes qui bougent dans toutes les directions. Cela les rend très maniables pendant les combats aériens.

QUEUE

Le gouvernail mobile de la queue a été créé avec la même technologique que les ailes. Cela permet de naviguer même si le véhicule est à court de l'énergie CHI qui l'alimente.

CHAINES

Les chaînes avec un crochet servent à voler des objets au sol.

SERRES

Les serres peuvent saisir un objet sous le nez d'un ennemi.

BEC

Le bec tranchant améliore l'aérodynamique, ce qui aide le planeur à voler en silence.



Qui sont ces puissantes silhouettes qui se déplacent dans les arbres ? Ils avancent en silence sur les branches épaisses et se balancent de liane en liane. Ils sourient ou méditent tranquillement, sans craindre qui que ce soit. Ce sont les Gorilles, les véritables rois de la jungle. Ce sont sans doute les créatures les plus fortes et les plus agiles de tout Chima. Si un jour l'envie leur prenait de dominer toutes les tribus, il est probable que personne ne puisse les en empêcher. Heureusement, cela ne se produira jamais, car les Gorilles sont des créatures pacifiques et douces, qui ne feraient jamais de mal à quelqu'un sans raison. La tribu Gorille fait de son mieux pour éviter les conflits et les batailles. Et pourtant, les Gorilles peuvent devenir les guerriers les plus redoutables de tout Chima si la situation l'exige.

Les Gorilles vivent dans la jungle, dans des arbres géants aménagés en maisons confortables. Leur activité préférée est de rester allongés tranquillement, pour apprécier le parfum des fleurs. Leurs alliés doivent fournir de gros efforts pour les faire participer au combat contre les Crocodiles, les Loups et les Corbeaux qui ravagent Chima. Mais quand les Gorilles se jettent enfin au combat, ils sont invincibles et impossibles à arrêter, comme un glissement de terrain !

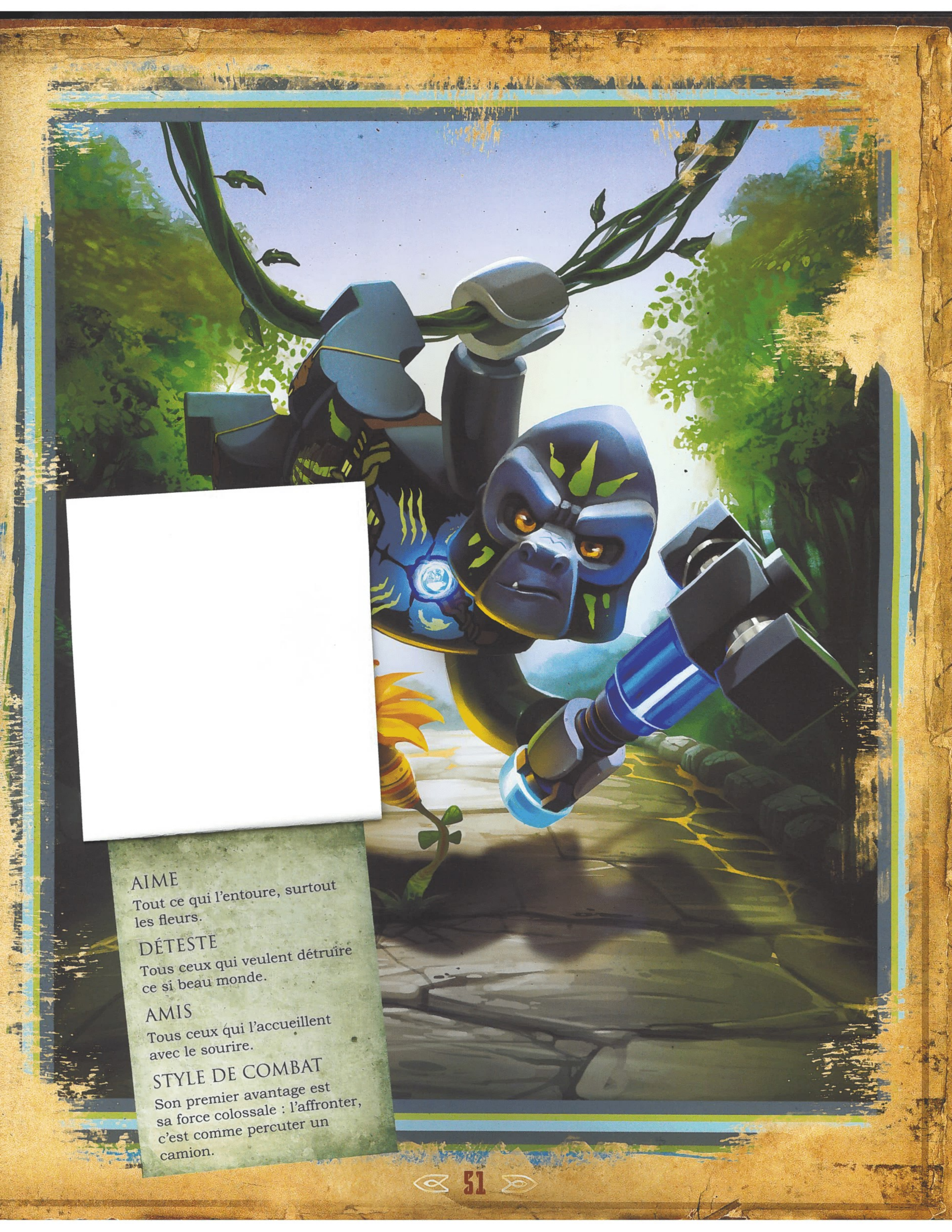

LES GORILLES

GORZAN



Gorzan est d'une force étonnante, mais c'est quelqu'un de très sensible et délicat. Il peut écraser une légion de guerriers ennemis sur le champ de bataille, puis regretter toutes les fleurs qu'il aura dû écraser pour cela. Gorzan préférera vous donner un bon conseil que de vous accompagner vous battre. Le combat est toujours un dernier recours pour lui, et il l'évite autant que possible. Il est très amical, et accueille tout le monde avec une étreinte puissante (parfois un peu trop puissante). C'est quelqu'un de chaleureux, prêt à tout pour faire sourire ceux qui l'entourent. Mais lorsqu'il entre sur le champ de bataille, les ennemis essaient de s'écarter à tout prix.



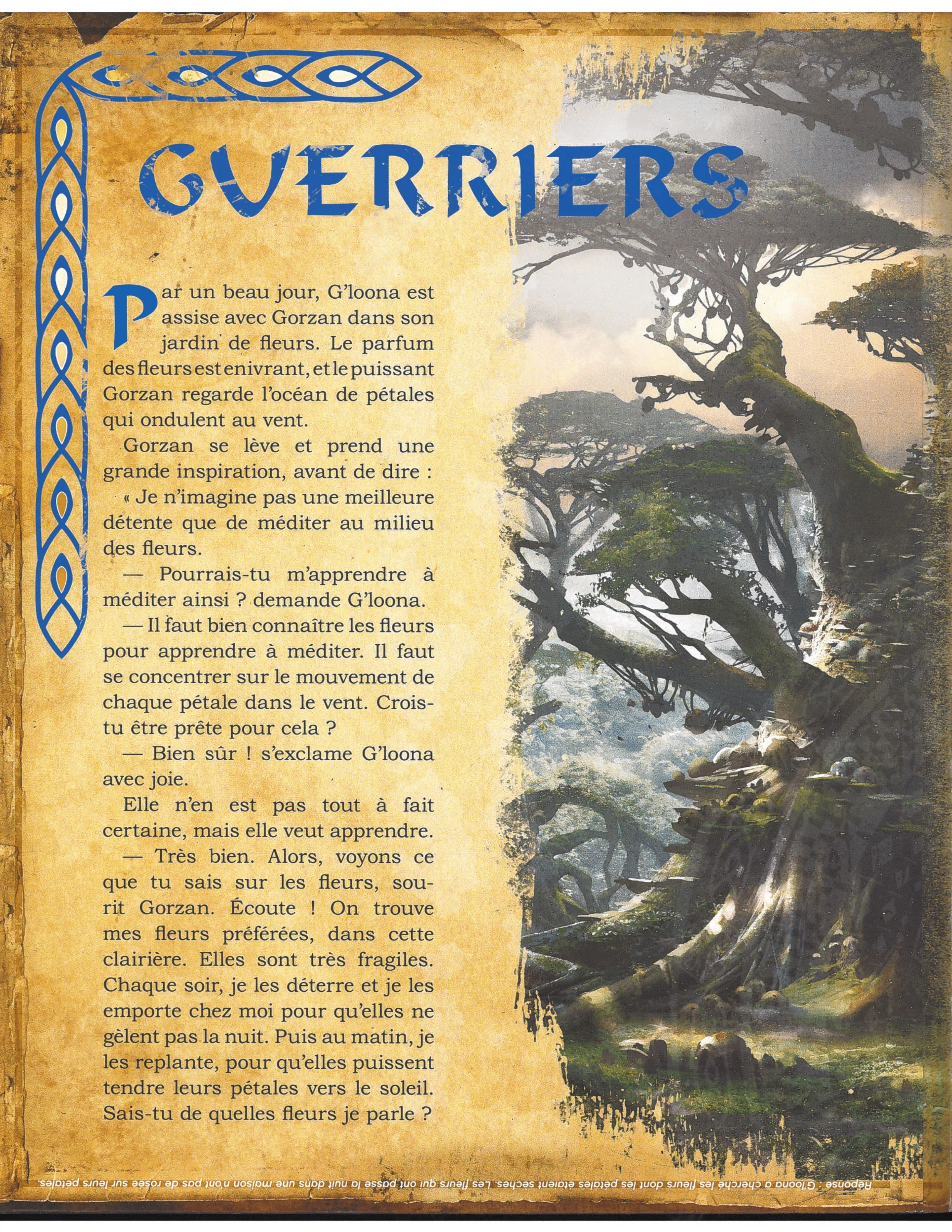


AIME
Tout ce qui l'entoure, surtout les fleurs.

DÉTESTE
Tous ceux qui veulent détruire ce si beau monde.

AMIS
Tous ceux qui l'accueillent avec le sourire.

STYLE DE COMBAT
Son premier avantage est sa force colossale : l'affronter, c'est comme percuter un camion.



GUERRIERS

Par un beau jour, G'loona est assise avec Gorzan dans son jardin de fleurs. Le parfum des fleurs est enivrant, et le puissant Gorzan regarde l'océan de pétales qui ondulent au vent.

Gorzan se lève et prend une grande inspiration, avant de dire : « Je n'imagine pas une meilleure détente que de méditer au milieu des fleurs.

— Pourrais-tu m'apprendre à méditer ainsi ? demande G'loona.

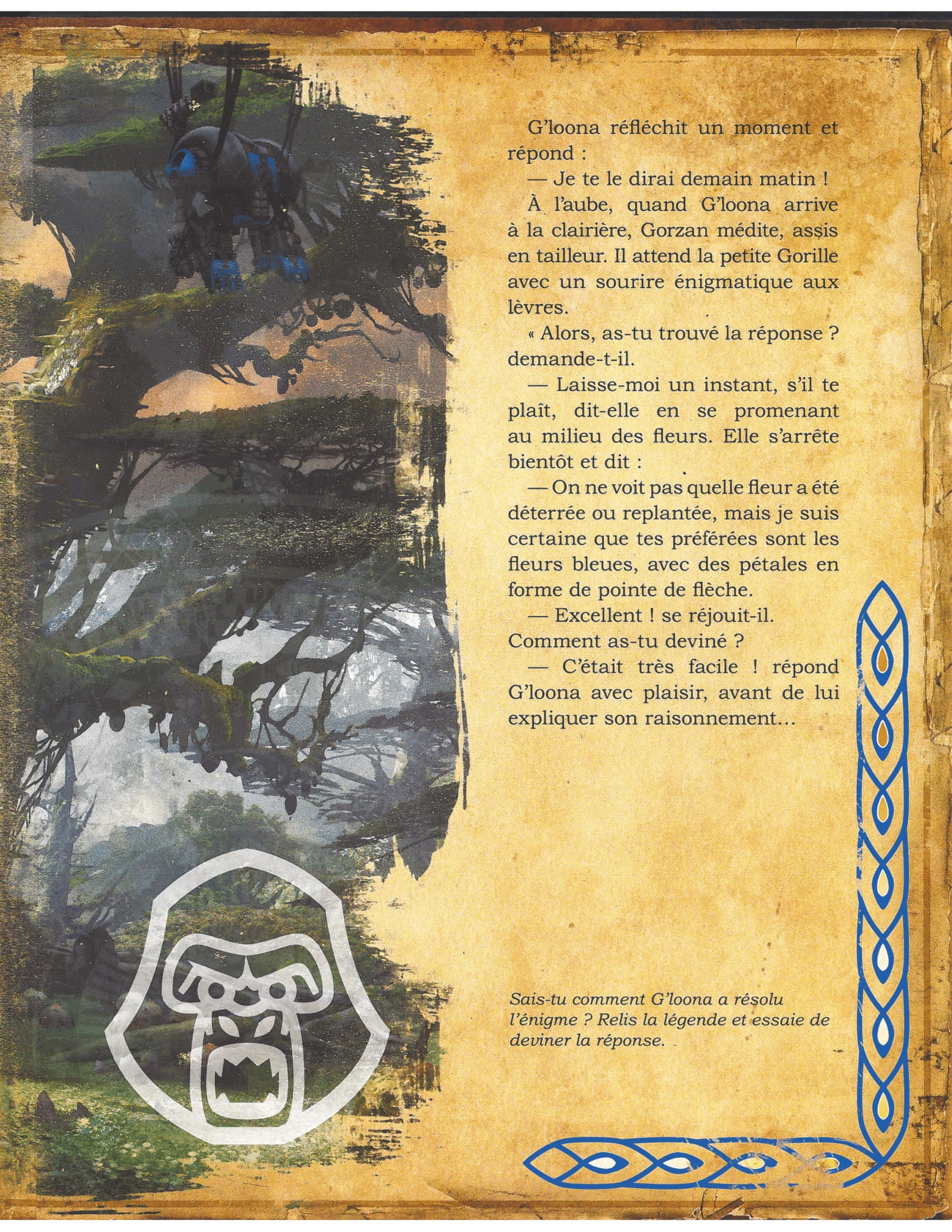
— Il faut bien connaître les fleurs pour apprendre à méditer. Il faut se concentrer sur le mouvement de chaque pétale dans le vent. Crois-tu être prête pour cela ?

— Bien sûr ! s'exclame G'loona avec joie.

Elle n'en est pas tout à fait certaine, mais elle veut apprendre.

— Très bien. Alors, voyons ce que tu sais sur les fleurs, sourit Gorzan. Écoute ! On trouve mes fleurs préférées, dans cette clairière. Elles sont très fragiles. Chaque soir, je les déterre et je les emporte chez moi pour qu'elles ne gèlent pas la nuit. Puis au matin, je les replante, pour qu'elles puissent tendre leurs pétales vers le soleil. Sais-tu de quelles fleurs je parle ?

Réponse : G'loona a cherché les fleurs dont les pétales étaient sèches. Les fleurs qui ont passé la nuit dans une maison n'ont pas de rosée sur leurs pétales.



G'loona réfléchit un moment et répond :

— Je te le dirai demain matin !

À l'aube, quand G'loona arrive à la clairière, Gorzan médite, assis en tailleur. Il attend la petite Gorille avec un sourire énigmatique aux lèvres.

« Alors, as-tu trouvé la réponse ? demande-t-il.

— Laisse-moi un instant, s'il te plaît, dit-elle en se promenant au milieu des fleurs. Elle s'arrête bientôt et dit :

— On ne voit pas quelle fleur a été déterrée ou replantée, mais je suis certaine que tes préférées sont les fleurs bleues, avec des pétales en forme de pointe de flèche.

— Excellent ! se réjouit-il. Comment as-tu deviné ?

— C'était très facile ! répond G'loona avec plaisir, avant de lui expliquer son raisonnement...

Sais-tu comment G'loona a résolu l'énigme ? Relis la légende et essaie de deviner la réponse.



GRUMLO

Grumlo est le chef spirituel de la tribu Gorille. C'est lui qui dirige les séances quotidiennes de yoga et de méditation. Bien sûr, à condition qu'il ne soit pas en train d'écraser un ennemi qui a osé l'attaquer à ce moment-là. Grâce à ses exercices quotidiens, ses bras et ses jambes sont d'une puissance et d'une souplesse incroyables. En fait, Grumlo n'a pas vraiment besoin d'une arme, il se suffit à lui-même. Mais Grumlo n'a qu'une envie, se détendre.



G'LOONA

Jeune et aimable Gorille qui rêve de devenir aussi célèbre et puissante que Gorzan, G'loona aime passer ses journées avec Eris l'Aigle. Inspirée par son amie Aigle, G'loona veut aider tout le monde et devenir une héroïne. Mais en général, c'est elle qui a besoin de l'aide de Gorzan et des autres Gorilles pour se sortir des ennuis lorsqu'elle apparaît sans prévenir sur le champ de bataille.



LES ARMES DES GORILLES

Le Cudgellor était à l'origine un outil pour se gratter le dos. Dociles comme ils le sont, les Gorilles ne fabriquent jamais d'armes. Ils fabriquent simplement des outils pour leurs grosses mains, pour se faciliter la vie un maximum. Cudgellor peut par exemple écarter des plantes hautes quand on se promène ou faire tomber des fruits d'un arbre. La taille et le poids de Cudgellor compensent sa conception peu sophistiquée lorsqu'on l'utilise au combat.

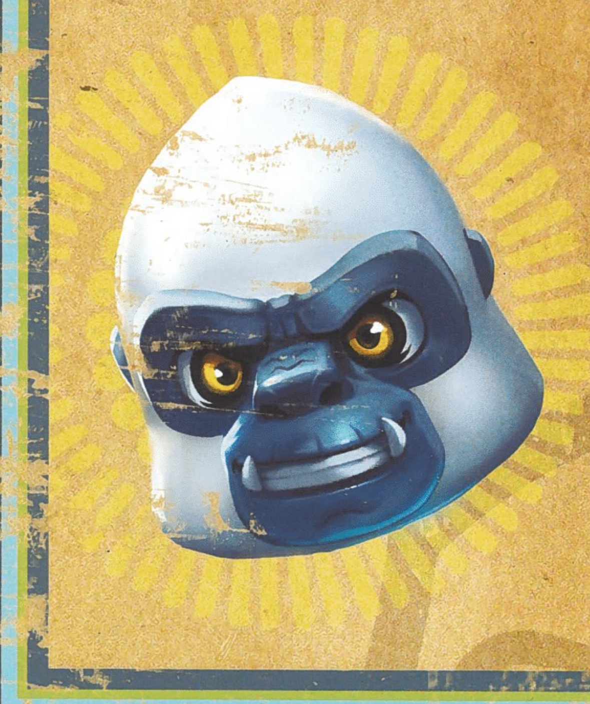
Une Gamorette est une sorte de gant supersolide qui rend le guerrier qui le porte presque invincible. La combinaison des Gamorettes et de la force des Gorilles leur donne autant de puissance qu'un bulldozer. Malgré leur taille, ces gants sont assez confortables et aident les Gorilles à grimper ou à saisir des objets.



Un Jabaka est une lance ordinaire utilisée par la plupart des tribus pour l'entraînement, et lors des combats amicaux. On peut facilement les lancer, les faire tourner, porter un coup et surtout les remplacer une fois qu'ils sont brisés ou perdus. Ou qu'on se les fait voler pendant qu'on dormait au lieu de monter la garde.

Dentmakor ressemble à un outil ordinaire, mais peut devenir une arme redoutable entre les mains d'un puissant Gorille. Dentmakor est l'une des armes préférées de Gorzan. Elle est souvent très utile pour résoudre les conflits entre les tribus de Chima.

GRIZZAM



C'est le seul Gorille blanc de toute la tribu. D'un côté, cela lui attire beaucoup d'ennuis, car on le remarque toujours, surtout lorsque les Gorilles cherchent un volontaire pour une tâche ennuyeuse. Mais étant le seul Gorille blanc, Grizzam est respecté et apprécié par toute la tribu. Il est enjoué et décidé, aime la méditation et n'a pas peur de se battre. Mais le fardeau de la différence le fait parfois se sentir un peu seul.

STYLE DE COMBAT

Les Gorilles ne sont pas du genre à tendre des embuscades. Ils n'en ont pas besoin. Leur style de combat n'a guère de précision ou de technique. Affronter un Gorille, c'est un peu comme essayer d'arrêter des troncs d'arbre géants qui dévalent une pente. Ceux qui osent attaquer les Gorilles se réveillent souvent après le combat sans trop savoir ce qui leur est arrivé. Gorzan est un maître de ce style de combat. Mais une fois que Gorzan a fini de taper, il s'en veut souvent d'avoir été si dur avec ses adversaires.



VÉHICULES



Lorsqu'ils ne servent pas, les Robots Gorilles sont « rangés » dans les arbres, suspendus à des lianes sous de grandes branches.

Les véhicules des Gorilles sont aussi gros et puissants que les guerriers qui les pilotent. Ils paraissent lourds et malhabiles lorsqu'ils sont immobiles. Mais une fois en mouvement, ils terrifient leurs ennemis !

La construction extraordinaire des Robots Gorilles, conçus à l'image des Gorilles, leur permet de marcher, de courir et de grimper avec une rapidité et une agilité étonnantes. Ces robots sont les chefs d'œuvre technologiques de la tribu Gorille. Construits en métal et en un bois noir très rare, ils sont souvent couverts de motifs rendant hommage au Gorille taillé sur le Mont Cavora. Ces décorations n'ont de sens que pour les Gorilles, et sont des signes d'amour, de tolérance, de paix et d'harmonie. Étrangement, les autres tribus considèrent ces motifs comme des peintures de guerre.

Comme les véhicules des Lions, les Robots des Gorilles sont alimentés par du CHI qui circule jusqu'au moteur au moyen de tuyaux spéciaux. Le pilote contrôle les bras puissants de la machine à l'aide d'un simple joystick.

Les concepteurs de ces véhicules modernes n'avaient pas prévu qu'ils servent au combat. Ils étaient prévus pour travailler dans la jungle. Mais les bras puissants imaginés pour porter des troncs d'arbre ont fait des Robots des Gorilles les engins de guerre les plus redoutés de tout Chima.

L'ULTRA ROBOT DE GORZAN

Toutes les tribus rêvent de découvrir les secrets technologiques des Gorilles et aimeraient posséder de tels chefs-d'œuvre dans leur arsenal. Les Robots des Gorilles sont implacables. Leur construction allie une force incroyable à une rapidité et une agilité étourdissantes.



Leurs bras sur-puissants peuvent renverser un Speedor ennemi d'un seul coup. Quand les mains forment des poings, elles sont aussi puissantes que des béliers. Les Robots sont les seuls véhicules de tout Chima qui peuvent utiliser leurs membres pour grimper. Leurs jambes de métal leur permettent de piétiner n'importe quel obstacle.

Le canon placé au sommet est une terreur pour tous les véhicules et guerriers ennemis qui osent se dresser devant cette puissante machine. Le cockpit est situé juste à côté du canon, de telle sorte que le pilote peut regarder autour de lui sans courir le moindre risque.

LES COURSES SPEEDORZ

Le soleil levant illumine la grande place devant le Temple de la tribu Lion. L'air est rempli des cris excités de la foule attendant le début des jeux. L'ombre des grands guerriers qui pilotent leurs Speedorz tombe sur le sable jaune. Ils sont fiers et concentrés, et tout le monde se demande qui va remporter le CHI d'Or aujourd'hui.

Chaque mois, la compétition se déroule dans un cadre différent, et aucun guerrier ne sait quelle forme l'arène aura prise, sous l'influence du CHI d'Or. On ne peut pas deviner quels obstacles naturels, composés de végétation, de rochers ou d'eau, apparaîtront. Le CHI d'Or lui-même décide quel genre de compétition sera la course, pour qu'aucune tribu ne puisse être avantagée. Voilà pourquoi les concurrents peuvent avoir à effectuer des acrobaties aériennes, des slaloms, des tours de circuit ou des pointes de vitesse.

Cette course mensuelle est l'événement sportif principal de Chima. La récompense vaut tous les efforts du monde, et il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur.



CHI D'OR

Le CHI d'Or possède une puissance illimitée. Contrairement aux Sphères de CHI bleus ordinaires qui ne durent que quelques jours, l'énergie du CHI d'Or est illimitée. De plus, la puissance du CHI d'Or étant cinquante fois supérieure à celle d'un cristal bleu, toutes les tribus sont très fières quand elles gagnent ce précieux trophée.



SPEEDORZ

Les Speedorz furent les premiers véhicules construits par les tribus de Chima. Ces machines à une seule roue, très rapides, devinrent populaires auprès des guerriers de toutes les tribus. Le cœur d'un Speedor est sa roue. Les premières roues étaient taillées dans des fragments du Mont Cavora tombés au sol lors de l'apparition des têtes sculptées sur la montagne. Les roues taillées dans ces pierres ont des pouvoirs phénoménaux, puisqu'elles tirent leur énergie de la nature à laquelle elles appartiennent. Outre le tournoi Speedorz organisé chaque mois à la Grande Arène, il existe aussi une version clandestine de la compétition, plus dangereuse, dans les canyons et les pistes de la jungle de Chima. Ces « duels illégaux » servent souvent à régler des conflits, des disputes, à faire des paris ou à s'amuser.

LES RECOINS INCONNUS

Chima est un royaume stupéfiant. Tout a commencé par une montagne suspendue dans les airs, d'où jaillit une source riche en CHI. Pourtant, le Mont Cavora n'est pas la seule étrangeté de ce monde. Pour y voyager, mieux vaut se familiariser avec les autres territoires de Chima, même si on ne les a pas encore tous découverts.

LES TERRES LOINTAINES

De loin, les Terres Lointaines ressemblent à une jungle ordinaire, couverte d'une brume épaisse où des ombres terrifiantes se déplacent à toute allure. Des sons étranges rebondissent dans le brouillard, et la silhouette fugace des Animaux Légendaires traverse parfois lua brme et la forêt.

Cette terre mystérieuse est située en bordure du monde de Chima. Les chemins tortueux qui y mènent se perdent bientôt dans la brume et les sous-bois. Même les plus courageux hésitent parfois à s'aventurer dans cette région sauvage. Les Terres Lointaines restent donc pleines de secrets et de dangers inconnus.

Ceux qui ont atteint les frontières de ces Terres et ont eu la chance d'en revenir parlent d'une jungle couverte d'une brume sombre, pleine de lacs empoisonnés et de plantes carnivores extrêmement dangereuses à l'affût de victimes imprudentes.

Ces plantes n'ont pas toujours été prédatrices. Elles ont évolué à mesure que leurs racines absorbaient l'énergie CHI qui parcourt la nature depuis les sources souterraines. Comme les premiers animaux exposés au CHI écoulé du Mont Cavora, la végétation en contact avec le CHI évolua aussi. Mais la quantité était trop faible pour que les plantes deviennent conscientes. Il ne faut pas les sous-estimer pour autant, car ce sont des chasseurs très dangereux. Leurs racines leur permettent de se déplacer, et les feuilles et les tiges peuvent attaquer et saisir leurs victimes.

Pour autant, les Plantes prédatrices ne sont pas les habitants les plus connus des Terres Lointaines. Ce sont les puissants Animaux Légendaires ! Ces imposants animaux, fiers et forts, restent insensibles aux énergies noires qui circulent sur ces Terres.



LA CRIQUE HALETANTE

La plus grande crique de tout Chima est connue pour un élément étonnant, voire un peu effrayant. Si toutes les rivières connues ont un bruit agréable, presque musical, les eaux de la Crique haletante font un bruit de créature qui se noie.

Beaucoup de courageux explorateurs et de célèbres scientifiques ont essayé de découvrir l'origine de ce bruit étrange. Ils ont examiné avec attention la force du fond de la crique, la structure des rochers et la qualité du sable. Même l'eau a été testée, à la recherche de minéraux qui pourraient causer ce bruit. Mais rien n'a permis d'expliquer ce son particulier, et personne au Royaume de Chima ne connaît la réponse de cette étrange énigme naturelle.

LE BASSIN RADIEUX

Plongez le regard dans le Bassin radieux, et vous verrez à la fois tout votre potentiel et vos plus grands défauts : si vous trouvez le bassin. La plupart du temps, c'est à peine plus qu'une flaque, loin au cœur d'une grotte de la jungle. Le simple fait de trouver ce bassin inhabituel est un signe de l'ambition d'une personne. Mais attention : bien des explorateurs de talent, des voyageurs pourtant attentifs et même des éclaireurs l'ont contourné sans le remarquer. Certains affirment l'avoir trouvé, mais personne n'a jamais pensé à noter son emplacement exact sur une carte. C'est pourquoi le Bassin radieux n'est qu'une légende pour la plupart des habitants de Chima.

LA FORGE PROFONDE

La Forge profonde est un cratère qui produit la chaleur la plus forte de tout Chima. Personne n'a réussi à atteindre son fond, où se forme la lave en fusion. On raconte que ce volcan serait lié au noyau de Chima. D'après certaines théories, si quelqu'un parvient à découvrir le mystère du volcan, il pourra contrôler tout Chima. Personne n'y est arrivé pour le moment, car tous ceux qui ont essayé sont morts dans la Forge.



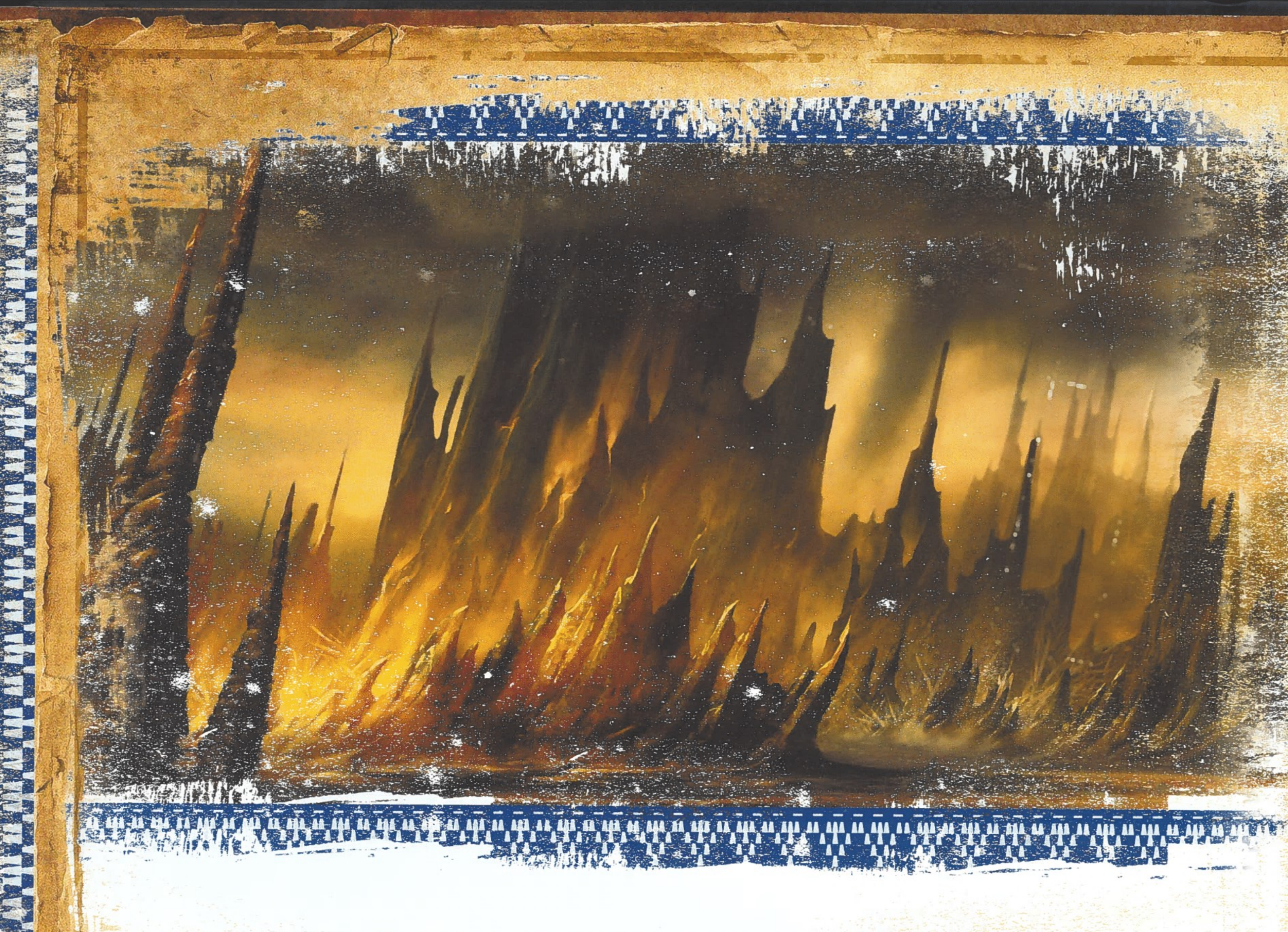
LA BRUME DE L'OUBLI

Certaines parties de la jungle de Chima sont enveloppées d'un mystérieux brouillard épais qui se répand parfois sur le reste du royaume. C'est la Brume de l'oubli. Tous ceux qui sont plongés dans ce nuage épais oublient tout de suite leurs peurs et leurs inquiétudes. Cela peut être un bien ou un mal, car beaucoup de personnes reviennent de la brume changées à tout jamais. D'autres n'en sont même jamais sortis…



LA JUNGLE BASCULÉE

À Chima, la plupart des arbres poussent vers le soleil. Toutefois, les arbres de la Jungle basculée poussent dans toutes les directions : y compris sur le côté et vers le bas. C'est un endroit extrêmement dangereux, puisque les arbres peuvent basculer sans prévenir, et que des branches ou des troncs peuvent tomber du ciel. Même les Gorilles se sentent un peu mal à l'aise dans la Jungle basculée.



LA GORGE DES PROFONDEURS ÉTERNELLES

En bordure de la jungle, un pont de corde traverse la Gorge des Profondeurs Éternelles. Personne ne connaît sa véritable profondeur, et personne n'a envie d'aller voir. De mystérieux grognements et murmures montent de la Gorge, et même les guerriers les plus courageux en tremblent. Si vous arrivez un jour devant cette gorge... changez de chemin. Mais ce ne sera pas facile, car la Gorge est entourée par les Crocs. Ces rochers géants et tranchants ressemblent aux dents d'une bête énorme qui voudrait dévorer la lune. S'agit-il vraiment de dents immenses qui dépassent du sol, ou simplement de rochers étranges et tranchants ? Le mystère reste entier. Mais les anciennes tribus qui vivaient près des Crocs adoraient la bête mystérieuse comme un dieu.



LA FORÊT ERRANTE



« Elle se déplace vraiment ? Ou c'est moi qui ai rêvé ? » pourrait demander un voyageur devant cet étrange phénomène. Comment expliquer que la forêt se trouve à un endroit différent d'un jour à l'autre ?

Le nom de Forêt errante est parfaitement adapté. La forêt se déplace d'un endroit à l'autre, mais seulement la nuit. Cela se fait si lentement qu'un observateur ne le remarquerait pas forcément… jusqu'au matin. Parfois, la forêt se déplace sur plusieurs kilomètres, et toutes les créatures qui s'y trouvent doivent l'accompagner pour ne pas se réveiller dans un désert.

On suppose que les arbres étaient à l'origine la végétation « évoluée » des Terres Lointaines ayant absorbé le CHI par ses racines. Par rapport à leurs cousines carnivores, ces plantes ne sont pas agressives et se nourrissent comme n'importe quelle fleur, avec l'air et la terre.

La Forêt errante ne figure sur aucune carte de Chima, puisqu'elle est toujours en déplacement, et chaque jour à un endroit différent. La plupart des animaux de Chima ne l'ont en fait jamais vue.

LE RAVIN AUX ÉCHOS



Cette route qui serpente au milieu des rochers permet de traverser sans problème les montagnes du nord. Ce raccourci peut faire gagner trois jours sur une traversée des montagnes, à condition d'être prudent. Tous les secrets confiés dans le Ravin y restent pour toujours, et ses murs les répètent en échos.

LA CLAIRIÈRE LARMOYANTE

C'est le seul endroit de Chima où la pluie tombe à l'envers. La goutte d'eau s'élève depuis le sol et part vers le ciel ! Voilà pourquoi les parapluies y sont inutiles, à moins de vouloir être encore plus mouillé. On dit que cet endroit envoie toute la tristesse de la terre vers le ciel. C'est peut-être pour cela que les guerriers qui traversent cette clairière se laissent toujours aller à la mélancolie.

LES MIRAGES DU TEMPS

Ici, vous pourrez trouver une vague projection du futur ou du passé. C'est un reflet aléatoire d'événements qui ont déjà eu lieu, ou qui sont sur le point de se dérouler. Parfois, vous y verrez une bataille vieille de plusieurs dizaines d'années, ou une course de Speedorz acharnée qui aura lieu le mois prochain. Très souvent, ces événements n'ont aucune signification, comme une petite aventure où les Crocodiles vont faire leurs courses. Les images projetées sont obliques et apparaissent très rarement, ce qui les rend incompréhensibles pour la plupart des habitants de Chima.

LE ROCHER ÉTERNEL

C'est sans doute la plus ancienne roche de tout Chima. Les enfants aiment jouer à deviner l'âge de ce rocher. Bon nombre de guerriers et de voyageurs y ont gravé leur marque. Et miraculeusement, malgré toutes les marques qu'on y trouve, le Rocher éternel a toujours de la place pour d'autres marques. Pour la plupart des habitants de Chima, ce rocher est un symbole mystique et indestructible de leur royaume.



LE GRAND CONFLIT

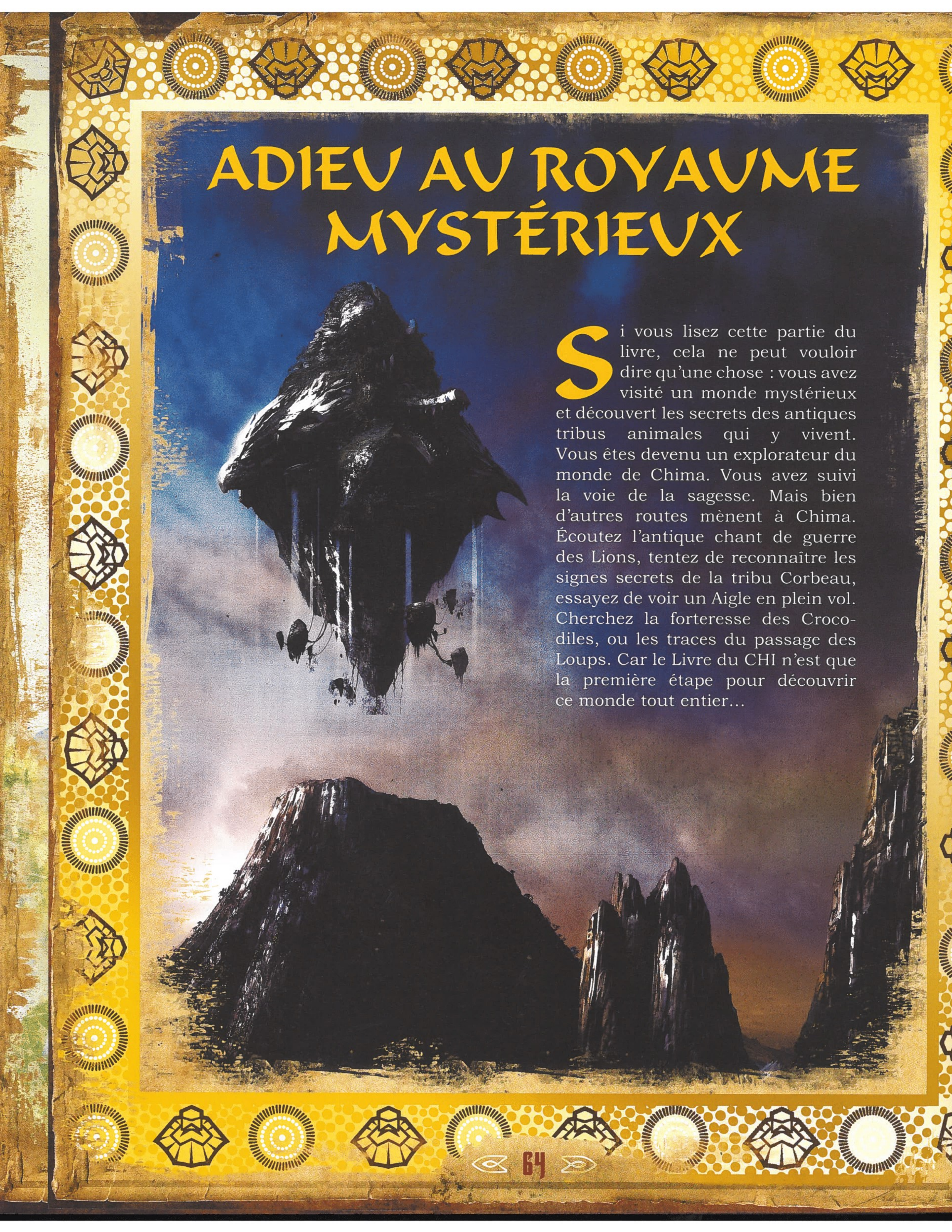
Depuis des milliers d'années, les Lions sont chargés de recueillir les sphères de CHI dans le Bassin Sacré pour les répartir entre toutes les tribus de Chima. La part mensuelle équitable était remise à toutes les tribus, même si elles n'étaient pas amicales avec les Lions. Cette incroyable énergie servait à alimenter des bâtiments, des machines et à renforcer les membres des tribus. Tous les animaux vivaient dans la paix et l'harmonie. Mais cela ne pouvait pas durer...

Tout cela changea quand une farce innocente initia une série d'événements malheureux aux conséquences désastreuses. À l'époque où ils étaient les meilleurs amis du monde, Laval et Cragger décidèrent de se faufiler dans le Temple de la tribu Lion pour voir le Bassin Sacré. Malgré les règles strictes et les mises en garde de Laval, Cragger goûta au CHI pour la première fois. Mais il était trop jeune pour un tel pouvoir, et se mit en danger.

Cet incident causa des tensions entre les Lions et les Crocodiles. Cette série de malentendus entraîna une bataille entre les deux tribus, au milieu des redoutables Crocs. Ce combat s'acheva quand le véhicule royal des Crocodiles, avec les parents de Cragger (le Roi Crominus et la Reine Crunket) bascula dans la Gorge des Profondeurs Éternelles.

Alors, le jeune et ambitieux Cragger devint le chef de la tribu. Poussé par sa fourbe sœur Crooler, le nouveau Roi des Crocodiles mena son armée contre les Lions afin de s'approprier tout le CHI. La tribu Croco déclencha un conflit pour la conquête du CHI. Les autres tribus choisirent leur camp. Les nobles tribus des Aigles et des Gorilles choisirent de protéger l'ancienne tradition au côté des Lions. Les Corbeaux et les Loups s'allièrent avec Cragger : le conflit de Chima était une bonne occasion de devenir riches...





ADIEU AU ROYAUME MYSTÉRIEUX

Si vous lisez cette partie du livre, cela ne peut vouloir dire qu'une chose : vous avez visité un monde mystérieux et découvert les secrets des antiques tribus animales qui y vivent. Vous êtes devenu un explorateur du monde de Chima. Vous avez suivi la voie de la sagesse. Mais bien d'autres routes mènent à Chima. Écoutez l'antique chant de guerre des Lions, tentez de reconnaître les signes secrets de la tribu Corbeau, essayez de voir un Aigle en plein vol. Cherchez la forteresse des Crocodiles, ou les traces du passage des Loups. Car le Livre du CHI n'est que la première étape pour découvrir ce monde tout entier…

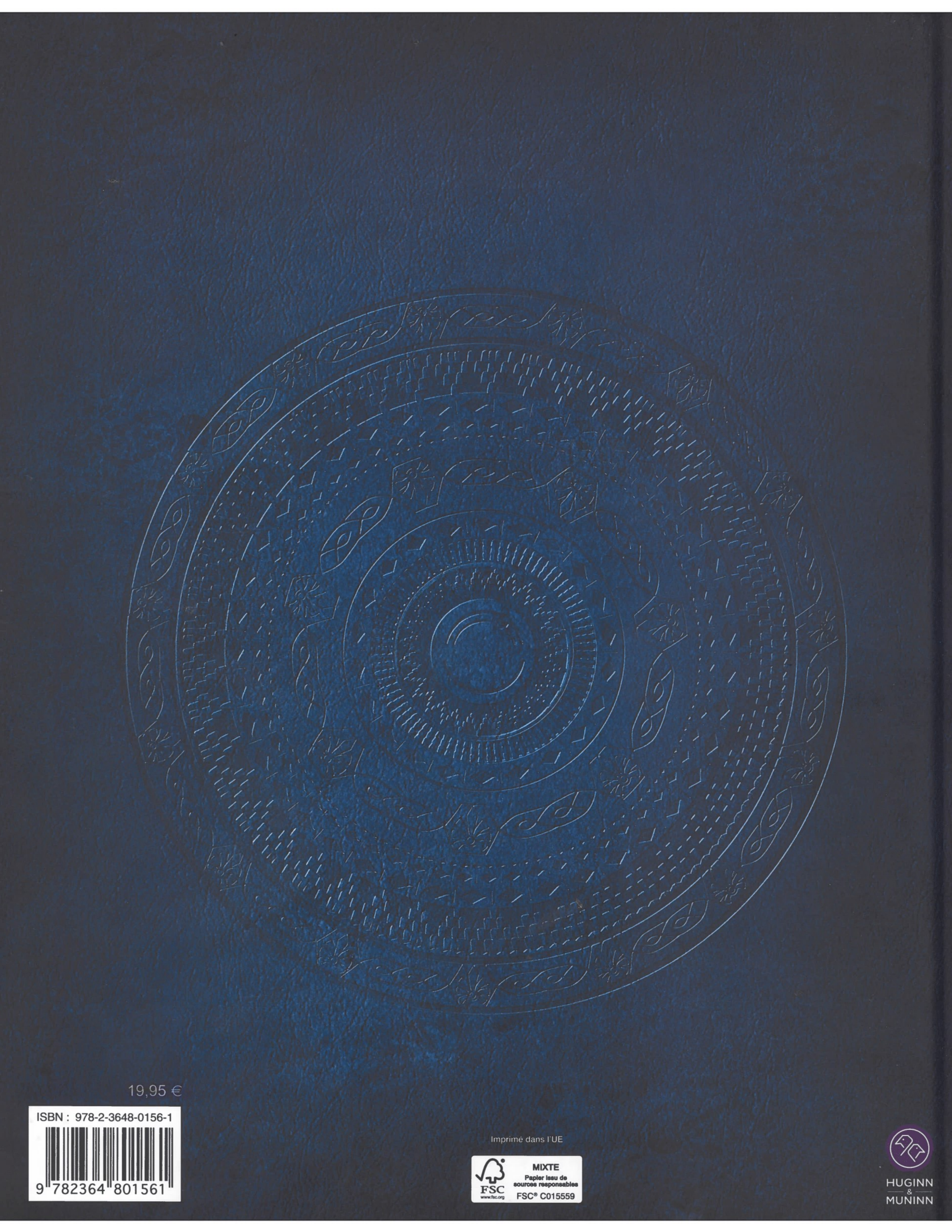


Table des matières








19,95 €
ISBN : 978-2-3648-0156-1
9 782364 801561
Imprimé dans l'UE
MIXTE
Papier issu de sources responsables
FSC® C015559
FSC
www.fsc.org
HUGINN & MUNINN